PC Format

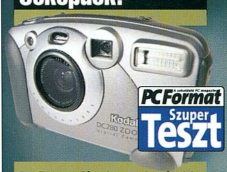
A sokoldalú PC magazin

2000. Április • 1990 Ft • 7. szám
www.pcformat.hu

Az előkóstolás megtörtént

• The Sims • MDK 2 • Slave Zero • Asheron's Call
• South Park Rally • GP 3 és F1 2000 • Silkolene Honda

Jóképűek!



Reflektorfényben a legújabb digitális kamerák.

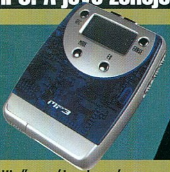
HOGYAN...
Programozz JavaScriptet;
Készíts mozgó képeket;
Növeld a tárolókapacitást;
Állítsd be a monitorodat
– és még sok más!

PC-ből mozi



Házimozi avató – PC-re.

MP3: A jövő zenéje



A jövő zenéje, de már ma a kezedben tarthatod.

WAP-aszkodj!!!



Szörfözz, játssz – egy telefon elég hozzá!

Profitáló Háló

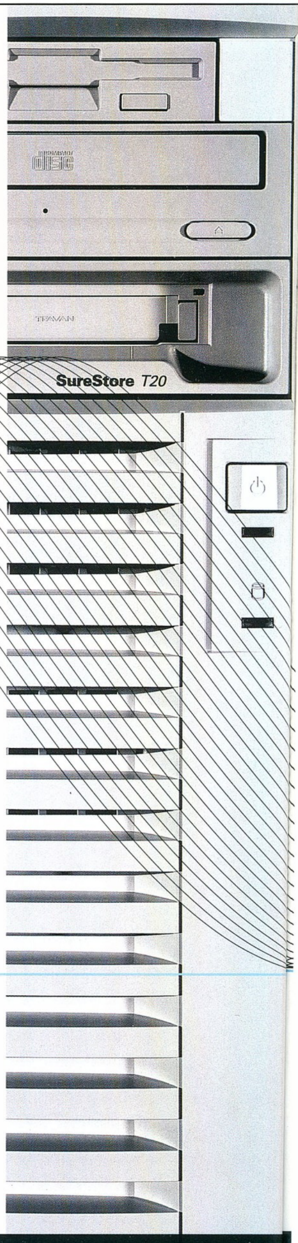
Megannyi tipp, hogyan gyarapíthatod vagyonodat az internettel. A szörfözés kifizetődő!

AZ ION STORM BELÜLRŐL

Daikatana, Deus Ex, Anachronox – rövidesen a te PC-den is?

00007
9 771585 690009





HP NetServer E55

Intel® Pentium® III Processzor, 500MHz / 9GB U/W SCSI HDD / 64MB SDRAM (max. 1GB) / 32x IDE CD-ROM / integrált kétcsatornás U/W SCSI vezérlő / integrált 10/100TX LAN

527 500 Ft+ÁFA

HP NetServer E60

Intel® Pentium® III Processzor, 500MHz / 9GB U/W SCSI HDD / 64MB SDRAM (max. 1GB) / 32x IDE CD-ROM / integrált kétcsatornás U/W SCSI vezérlő / integrált 10/100TX LAN / HP NetServer Navigator, TopTools

656 250 Ft+ÁFA

hp®
invent

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT LÁTOGASSON EL WEBLAPUNKRA:

HEWLETT® PACKARD
Connect Reseller Program

Albacomp	8000 Székesfehérvár, Mártírok útja 9.	22/315-414	sales@albacomp.hu
Digital	6723 Szeged, Csongrádi sgt. 83.	62/488-380	digital@digital.co.hu
Duna Elektronika	1139 Budapest, Frangepán u. 56.	237-7299	sales@dunaelektronika.hu
Integrátor	1191 Budapest, Eötvös u. 3.	281-3931	szabo.levente@integrator.hu

Az ajánlat 2000. március 31-ig és 260 Ft/USD árfolyamig érvényes.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Tartalom

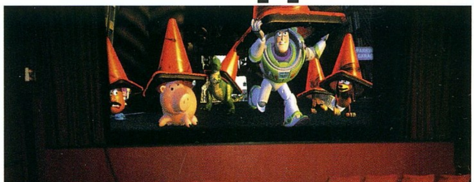




Ki @k@r milliomos lenni?

16. o. Micsoda? Hogy te is? Tényleg? Na jó, úgyis adakozós kedvünkben vagyunk, pont te maradnál ki belőle? Ha az internetezést nem a kiadási, hanem a bevételi oldalon akarod elkönyvelni, fejd meg te is napjaink legzsírosabb tejet adó tehenét, a netet.

Mozi a nappaliban



37. o. DVD-lejátszót akarsz venni a nagyképernyős tévédhez? Csak lassan a testtel! Egy rakás pénzt spórolhatsz meg azzal, ha megfogadod a tanácsainkat, és a PC-d upgrade-jével alakítod át a nappalidat pilótaüléses multiplexszé. Akkor hát kezeket a billentyűzet fölé, éljenek a DVD-ROM-ok!

A Zűrmajom esete a mobil kommunikációval



42. o. WAP most valami érdekes a drót nélküli adatátvitel terén? Hát éppen ez az, hogy WAP, de hogy pontosan miről WAP szó, arról rokonszenves makink tudna többet mondani.

Végre itt a Daikatana!



31. o. Egy frászt jelent meg, de így talán többen olvasják el a cikket. Ha kíváncsi vagy, hol tart éppen A világ legkésőbb játéka™, lapozd fel az Ion Stormról szóló írásunkat.

Install – Lapozz a 156. oldalra

A hónap legnehezebb döntése: melyik PCF CD-t nézd meg előbb? Az elsőt, tele játékdemóval, vagy a másodikat, a felhasználói programokkal?



Az első CD-n többek között a *Cool 3D* teljes verziója, a *Metal Fatigue* exkluzív demója...



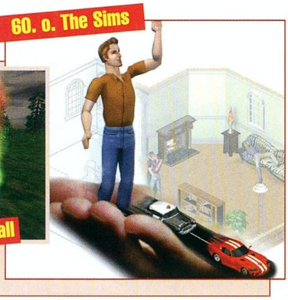
A második CD-n pedig a Csodálatos Univerzum, az Éléstár és a *StarOffice* teljes verziós programok.

46. o. Játszótér

Bravis-Sim-o! Elmondjuk, nekünk mi tetszett legjobban a The Sims-ben, és hogy a GP World, a Close Combat 4 vagy az Asheron's Call hasonló súlycsoportban vannak-e.



60. o. The Sims



64. o. Asheron's Call

87. o. Próbák és Tesztek

Igazságot szolgáltattunk a legújabb digitális fényképezőgépeknek és a legfrissebb MP3-lejátszóknak, levezetésképpen pedig döntöttünk két Easy PC és három videoszerkesztő ügyében is.

105. o. MP3-lejátszók



88. o. Digitális kamerák Szuperteszt

126. o. Rutin

Nyolcoldalnyi jótanács a PC lehetőségeinek kiaknázására: webtervezés, Windows, Paint Shop Pro és JavaScript.

126. o. Animáció a Paint Shop Próval





131. o. Hogyan cseréljünk merevlemezt?

PC Format – A sokoldalú PC magazin
2000. Április
www.pcformat.hu



A sokoldalú PC magazin PCFormat

A pénz nem boldogít – csak az, amit veszünk belőle. Ebben a hónapban ezért beavatunk a nagy titokba: hogyan tehetsz szert hatalmas vagyonra anélkül, hogy kitennéd a lábad otthonról. Ne ijedj meg, nem akarunk semmiféle multilevel marketing-hálózatba bevonni, és a Tele Shop „Így gazdagodtam meg a zoknigombócokból" kiadványának forgalmazása sem tartozik a profilunkba. A helyzet az, hogy a varázseszköz valójában mindig is ott volt a kezedben, pontosabban az asztalodon. Ez pedig a számítógép. Éljen az egyenlőség! Itt az ideje, hogy te is megtudd, hogyan lehet jövedelmező időtöltés az interneten való lógás. Számtalan hasznos trükkel és információval gazdagítjuk pénzéhes elméd fegyvertárát. Csak aztán, mikor már a hatalmas vagyon elköltésén fáradozol, ne feledd el továbbra is megvásárolni és elolvasni a *PC Formatot*. Elvégre mi még akkor is a fizetésünkből fogunk élni. Mert ugye a pénz fontos, de nem minden. Mi, a számítástechnika elkötelezett és mindenre elszánt hű zsoldosai nem adjuk fel hitünket és küldetésünket a csábító vagyon érdekében. Nem ám! Szó sem lehet róla... (Ezt a rovatot a főnök is el szokta olvasni!)

Mielőtt azonban a ropogós bankók vadászatára indulnál, akad még más érdekes olvasnivaló is e havi számunkban. Elmeséljük például, milyen érzés az, amikor az ember a tenyerét alig kitöltő mobiltelefonjáról „netezik" vagy kukkant bele multimédiás anyagokba. Döbbenetes!

Nyár, tengerpart. Megérkeznek a helyi balettiskola húszéves tanítványai – monokiniben. A fényképezőgépedből pedig pont most fogyott ki a film. Nosza: elő a tartalékkal! Persze a térdedre fektetett gép jobbra-balra táncol, miközben te idegességtől remegő kézzel megpróbálod befűzni a fotózáshoz elengedhetetlen kis tekercset. Mire végzel, a lányok persze már vígan pancsikolnak valahol a távolban. Nem állítom, hogy pont ez a sztori, de ehhez hasonló már megesett jómagammal is. Ezért örülök, hogy végre elérhető közelségbe kerültek a digitális fényképezőgépek. Persze szerény képességű alak lennék, ha azt gondolnám, hogy csak a „filmtelenség" a nagy előnye ennek a technológiának. Ha elolvasod tesztünket a tíz legjobb készülékről, megtudod, mennyi csodálatos tulajdonságuk van!

Végezetül akarjátok, hogy ajánljak egy jó mozit? A hangminőség kiváló, a kép úgyszintén. A büfé választéka gazdag, ráadásul teljesen ingyenes. A társaság pedig csupa válogatott jó fej. Mégpedig általam kiválogatott. Tudniillik a saját szobámról beszélek. Ha elolvasod ide vonatkozó cikkünket, te is megtudod, hogyan változtathatod a DVD és a Dolby Digital technológia segítségével házimozi központtá a számítógépedet.

Nehéz dolog kiválogatni a sok izgalmas téma közül azt a párat, amiről itt, ebben a kedvcsináló bevezetőben írhatok. Inkább olvasd el magad – az egészet! Ha pedig segítségünkkel sikerülne némi vagyonkára szert tenned a világháló használatával, ne feledd, szívesen költöznénk egy nagyobb irodába!

C-V

A PCFormat filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:
pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat@cmk.hu

Előfizetés:
pcformat@cmk.hu
www.pcformat.hu
Lapozz a 28. oldalra vagy telefonon:
(1) 467 6720

PC Format
1306 Budapest 35 Pf.: 141


SAMSUNG
SyncMaster 531TFT
Az elegancia örök.
A Samsung TFT LCD monitorok minőségükkel és megjelenésükkel
még a lenyűgöző irodák harmóniáját is teljesebbé teszik.
Az elegáns dolgok jöhetnek akár a múltból, akár a jövőből...
Syncmaster TFT LCD monitorok
SAMSUNG
monitorok

PC Format Hírek

A sokoldalú PC magazin

Nagy levegőt vettünk, ujjunkkal befogtuk az orrunkat, s az információtengerbe vetettük magunkat.

ES-SEX!

Az angliai **uk.local .essex** fórum törzsvendégei úgy döntöttek, megváltoztatják hírcsoportjuk nevét, miután kéretlen levelek árasztották el őket. Az üzenetek finoman szólva is szemérmetlenek, mivel a csoport neve tartalmazza a „sex" szót. Így aztán arra kényszerülnek, hogy felvegyék a jóval kevésbé pikáns **uk.local.essx** nevet.



A céges számítógépek tovább emlékeznek, mint gondolnád.

Aggodalmak az adatbiztonságért

Egy dokumentumfilm szerint a töröltnek hitt adatok könnyen életre kelthetők.

A PC-TULAJDONOSOK KEZDENEK RÁDÖBBENNI, hogy a gépek soha nem felejtenek.

Az elmúlt hónapban egy kereskedelmi bank egy olyan számítógépet dobott ki, amely több ezernyi ügyfelének pénzügyi és személyes adatait tartalmazta. Bár a gép merevlemezéről a fájlokat letörölték, azok nem törlődtek ki végleg. És ez nagy különbség. A komputerek addig nem szabadulnak meg az adatoktól, amíg utasítást nem kapnak erre. A szükségtelenné vált fájlokat egyszerűen magukra hagyják, úgy szabadítva fel helyet, hogy elfelejtik, volt-e valami az adott helyen. Így aztán megvan az esélye, hogy minden törölt e-mail üzeneted, vagy minden meglátogatott pornó oldal valahol ott lapul a merevlemezeden. A biztonsági szakértők aggodalmukat fejezik ki amiatt, hogy a felhasználók levelei, pénzügyi, munkahelyi dokumentumai és e-mailjei mind-mind ott pihennek a használtgép kereskedők polcain, az egyre növekvő számú kidobásra ítélt, ócska gépekkel egyetemben.

Miután egy angol dokumentumfilmben felfedték, hogy a kiszuperált gépekből a bankszámla egyenlegek és orvosi adatok hogyan váltak elérhetővé, a szoftvergyártók elkezdték melegen ajánlani merevlemez-tisztító programjaikat. A *DataEraser* nevű új szoftver például véletlenszerű adathalmazzal árasztja el a lemez üres részeit. A gyártó Ontrack szerint mindig le kellene futtatni a szoftvert, mielőtt valaki leselejtez, vagy kidob egy számítógépet. Ha tehát a géped kiszuperálásán töröd a fejed, először a merevlemezt zúzd porrá. Komolyra fordítva, elméletileg terrabájtnyi mennyiségű titkos adat hever elérhető közelségben a használtgép kereskedőknél, és bár még nincs bizonyíték, hogy a hackerek ócskásokat és zugkereskedőket fésülnének át használt PC-kért, ez is csak idő kérdése.

Túlélő adatok

Ha elmentesz valamit, mondjuk *Word*-ben, a dokumentum nullák és egyesek sorozataként tárolódik. De amikor letörlöd a fájlt, ahelyett hogy 000000000 számsorral írnád fölül az 101010011, vagy hasonló adatot, a fájl két digitális könyvjelző közé kerül, ami jelzi a Windowsnak, hogy az érvénytelen. A maradék fájl pedig akkor íródik felül, amikor egy újabb fájl kerül a lemez adott helyére, ám addig akár hónapok is eltelhetnek.

Mi a megoldás? A legbiztonságosabb módszer olyan kiegészítő szoftverek használata, mint amit a *Norton Utilities* is tartalmaz. Ez véletlen generált adatokkal szorgalmasan felülírogatja a merevlemez üres részeit, akár ötször-hatszor is.

AOL lék!

Egy tinédzser adatokat szivárogtatott ki az AOL új, még meg nem jelent szoftveréről, miután a programot véletlenül elküldték egy nyilvános fórumra. A **www.observers.net/kenton** oldalon találhatsz fotókat az AOL 6.0 új interfészéről.

Hackerek mindenhol

Emlékszel a Denial of Service nevű hackercsapat múlt havi támadására, amikor összezúztak néhány weboldalt? Kiderült, hogy akár te is bűnrészes lehetsz. A bizonyítékok alapján azt feltételezik, hogy a háttérben otthoni PC-k ezreit használták fel arra, hogy adatcsomagokkal bombázzák a prominens honlapokat. Az elmúlt hónapok során sok ezer otthoni felhasználót vettek rá trükkös módszerekkel, hogy *Back Orifice*, *NetBus* és hasonló trójai programokat töltsenek le és telepítsenek. Így vált lehetővé számukra ezeket a gépeket felhasználni a támadásokra. A DoS támadása nem újszerű, azonban ez volt a valaha legokosabban megtervezett és legjobban összehangolt akció. Egy ilyen rohamban, a világ minden részéből számítógépek ezrei küldenek adatcsomagot, „pingelnek meg" célszervereket, míg azok a túlterheléstől le nem állnak. Szakértők szerint a hackerek szoftverét hónapok alatt töltötték fel a gépekre, s ezután egyszerre aktiválták őket, így idézve elő az összeomlást.



Így nézhetett ki a Denial of Service támadása. Mindenki beépült a szervezetbe.

Francia per az angolszász kémhálózat miatt

Évek óta terjengenek feltételezések az Echelonnal kapcsolatban, ám mostanra bebizonyosodni látszik, hogy ez az elektronikus lehallgatóhálózat, amely állítólag minden létező telefonhívást, faxot és e-mailt figyel, mégiscsak létezik. Egyesek szerint az amerikai Nemzetbiztonsági Hivatal (NSA) áll a már 20 éve működő globális kémrendszer mögött. A – titkos nevén – P-145 Projekt a „bomba", „rablás", „gyilkosság" és ehhez hasonló kulcsszavak alapján szűri az adatokat. Anglia, USA, Kanada és Új-Zéland egy 50 éve kötött megállapodás szerint megosztják az információkat, és ez a megegyezés képezi az Echelon alapját. Franciaország jogi lépéseket fontolgat, azt állítva, hogy az Echelon sérti jogaikat.

Új 3dfx Voodoo kártyák

Az elmúlt hónapban a 3dfx a németországi CeBit kiállításon mutatta be új 3D kártyáinak sorozatát, s ennek a *PC Format* is szemtanúja volt. Az új Voodoo-széria négy kártyát ölel fel: Voodoo4 4500, Voodoo5 5000, Voodoo5 5500 és Voodoo5 6000. Az első kettő 32Mb memóriával és 32 bites színmélységgel büszkélkedik, míg a 3dfx várakozásai szerint legnépszerűbb Voodoo5 5500 a 64Mb-os memória mellett már az új T-buffert is tartalmazza. Ára várhatóan 80 ezer forint körül lesz.

Új Voodoo kártyák még több memóriával és még több színnel.



A 128Mb-os, fénysebes Voodoo5 6000 jövője azonban bizonytalan, mivel a 3dfx úgy érzi, hogy a legtöbb játékos nem lesz hajlandó ennek csillagászati árát megfizetni.

Ki mit tud?

Voodoo5 6000 AGP 128Mb grafikus memória 1,33-1,47 gigapixel másodpercenként 32 bites színrenderelés T-Buffer digitális effektek	Voodoo5 5000 AGP kb. 60 000 Ft 32Mb grafikus memória 667-733 megapixel másodpercenként 32 bites színrenderelés T-Buffer digitális effektek
Voodoo5 5500 AGP kb. 80 000 Ft 64Mb grafikus memória 667-733 megapixel másodpercenként 32 bites színrenderelés T-Buffer digitális effektek	Voodoo4 4500 AGP kb. 50 000 Ft 32Mb grafikus memória 337-367 megapixel másodpercenként 32 bites színrenderelés 24 bites Floating Point Depth Buffer

Átalánydíj a MATÁV-nál

Úgy tűnik, nálunk is megmozdult valami. A MATÁV április 1-től egyéni előfizetői számára bevezeti a Mindenkinek nevű átalánydíjas csomagot. Eszerint havi bruttó 4000 forintért a kedvezményes időszakokban - hétköznap este 6-tól reggel 7-ig, hétvégén délután 3-tól reggel 7-ig – forgalmi és kapcsolási díj felszámolása nélkül biztosít lehetőséget korlátlan beszélgetésre és internetezésre minden helyi díjazású (helyi, 06 51-gyel vagy 06 40-nel kezdődő), a MATÁV szolgáltatási területén lévő szám hívásakor. A csomag egyéni analóg és egyéni ISDN2 állomáson is igénybe vehető, s emellett – a csomagból kimaradók számára – megmarad a 150, illetve 200 forintos kedvezmény is. Érdemes tehát számolni, hisz a csomag, ha nem is „Mindenkinek", de sok mindenkinek megéri.

Rosszul sikerült diákcsíny

Két 13 éves brit iskolást figyelmeztetett a rendőrség, miután hamis pénzt készítettek az otthoni számítógépükön. A párosnak az az ötlete támadt, hogy pénzt szkennelnek be, amit aztán kinyomtattak. A csalás akkor derült ki, amikor a srácok az iskolai büfében próbálták meg elkölteni a hamisítványokat. A pénzt egyszerű A4-es papírra nyomtatták, s így rögtön gyanút keltettek, amikor átnyújtották a bankjegyet. Az iskola szerint ez csak „egy rosszul sikerült diákcsíny."



Nincs elég pénzed? Nyomtass magadnak. Hogy ez hamarabb nem jutott eszembe!

Intel árcsökkentés

Az Intel megerősítette, hogy az AMD-vel való versenyképességének fenntartása érdekében drasztikus árcsökkentést tervez a Celeron, Pentium III és Xeon processzoroknál. A hír azután érkezett, hogy a *PC Format* tanúja volt a hannoveri CeBit kiállításon egy 1100MHz-en futó Athlon processzor száguldásának. Bár a verseny legtöbbünket egyelőre közvetlenül nem érinti, az AMD elmondta, célegyenesbe érkeztek az 1GHz-es processzor piacra dobása előtt. A megjelenés első néhány hónapjában a szupergyors chipek szuperdrágák lesznek. Lapunk úgy értesült, hogy valószínűleg sem az Intel, sem az AMD nem fogja nyíltan rájuk írni az 1GHz feliratot, mert az azt sugallhatja a felhasználóknak, hogy valamilyen lassú processzort vettek.

700 000 dollár egy domainért

A cinema.com domain név közel 190 millió forintért szállt egy nőtlen brit üzletember, bizonyos Steve Hill, az Easysoft nevű szoftvercég elnöke tulajdonába, aki a sajtóhoz nemrégiben eljuttatott nyilatkozat szerint „playboyhoz hasonló életvitelét Walton városában folytatja." A domain nevet a múlt hónapban bocsátották áruba, és olyan nagyágyúk érdeklődését is felkeltette, mint a Sony vagy az Universal Studios. A 36 éves vállalkozó egy megaportált tervez létrehozni a cinema.com weboldalon, amely mindent felvonultat, ami filmekkel kapcsolatos. Hill filmek „vetítésére" is tervezi használni az oldalt, amint ezt a nagy sebességű és sávszélességű kapcsolódások széleskörű elterjedése lehetővé teszi. Annak ellenére, hogy az amerikaiak a cinemával szemben a movie szót részesítik előnyben, Hill megingathatatlanul hisz a sikerben. Ennek magyar megfelelője, a www.mozi.hu is gazdára talált, bár ez talán kevésbé számíthat világsikerre.

Windows 2000 – langyos fogadtatás

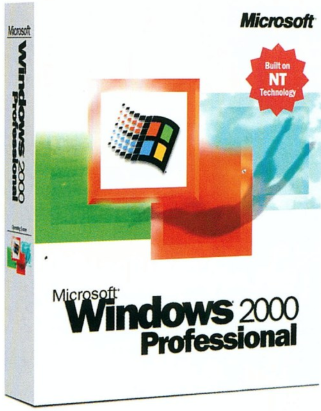
A kitörő ováció elmaradt, Gatest ezúttal nem emelték oltárra.

Bill Gates, a Microsoft alapítója alig leplezte le a Windows 2000-et, biztonsági szakértők rögtön rámutattak a friss operációs rendszer hibáira. Gates szerint a Windows 2000 „sokkal, de sokkal megbízhatóbb bármelyik általunk korábban megjelentetett elődjénél, mivel áttörően új módszereket alkalmaztunk, hogy elérjük ezt a megbízhatóságot." A végleges változat 30 millió kódsorában azonban – talán elkerülhetetlenül – maradt néhány hiba, és gyorsan megjelentek az „Őbillsége" munkáját szőrszálhasogató módon kritizáló weboldalak.

A Windows 2000-rel, a Windows 98-hoz hasonlóan, nem sikerült akkora hisztériát kelteni, mint néhány éve a Windows 95 megjelenésével. A Microsoft kedvesen figyelmezteti a közönséget, hogy a Windows 2000 nem a 98 folytatása. Az a teljesen különböző Windows Millennium lesz, amely az év második felében jelenik meg.

De bármilyen volt is a fogadtatása a legújabb Microsoft operációs rendszernek, létezett legalább egy hely, ahol a buzgó PC-tulajdonosok megvették a Windows 2000-et. A megjelenés napján orosz szoftverkalózok elárasztották Moszkva utcáit hamis Windows 2000 CD-ROM-okkal, körülbelül 1000 forintos áron. A legtöbb otthoni PC-felhasználónak még így sem érné meg a Windows 2000, mely a vállalati szegmensnek szánt operációs rendszer, a Windows NT utódjának tekinthető. A Windows 2000-et hálózati alkalmazások futtatására, más gépekhez való csatlakoztatásra szánták, s jóval ritkábban omlik össze annak köszönhetően, hogy nem támogatja a legfrissebb játékokhoz szükséges hardvereket és perifériákat.

Mindent egybevetve, a Windows 2000 nem neked szól. S ezúttal még a Microsoft sem akar meggyőzni ennek ellenkezőjéről.

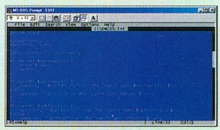


A Windows 2000 langyos fogadtatásra talált. Még Bill Gates szerint sem való a program mindenkinek.

Hamis De-CSS az FBI ellen

Egy leleményes programozó olyan szoftverrel állt elő, amellyel a DVD-ket feltörő De-CSS program weboldalakról való eltávolításáért küzdő nyomozókat akarja összezavarni. Az új programnak szintén De-CSS a neve, s a programozó a webmestereket és az internetfelhasználókat egyaránt a program terjesztésére bátorítja.

A múlt hónapban letartóztattak egy svéd tinédzsert, Jon Johansent, aki a saját De-CSS programját terjesztette, amivel feltörte a DVD-filmek kódolását, s így lehetővé vált lejátszani azokat bármilyen – például Linux – operációs rendszer alatt. Ám az MPAA (Amerikai Mozgókép Szövetség) szerint a De-CSS egy illegális eszköz, ezért a honlapokról való eltávolításra ítélték Johansen munkáját. A szerverek ezrein megtalálható új, hamis De-CSS program miatt azonban jóval nehezebb és drágább feladat megtalálni, majd beperelni az eszközt terjesztő felhasználókat.



A szövetségieket megbolondítják a hamis De-CSS program terjesztésével az interneten. Éljen a szabadság...

Net-figyelés

Egy angliai törvényjavaslat segítségével a rendőrség hamarosan betekintést nyerhet az e-mailekbe és a telefonbeszélgetésekbe. Egyesek durva eszköznek tartják ezt a javaslatot, mert feljogosítja a hatóságokat, hogy eddig nem látott mértékben figyeljék meg az internethasználókat. Angliában nemrég jelent meg a *PGP* nevű kódoló-tikosító szoftver. A titokszakértők aggodalmukat fejezték ki amiatt, hogy a rendőrségnek hatalmában állna a kódolt információkat tároló felhasználóktól elkérni a kódolási kulcsokat, vagyis az adatok megszerzéséhez szükséges jelszót. Ennek megtagadása akár kétévnyi börtönbüntetést is magával vonhat.

Elég a spam levelekből

Kolorádó államban jóváhagytak egy anti-spam (spam: kéretlen e-mail) törvényt, ami arra kényszeríti a kéretlen reklámüzenetek küldőit, hogy mostantól a leveleik tárgy sorát az ADV betűkkel kezdjék. Így a felhasználók automatikusan kiszűrhetik a spam üzeneteket. A törvény a politikai és non-profit szervezetekre is vonatkozik. A szolgáltatók szerint a spamek óriási többletköltséget okoznak a lefoglalt sávszélesség miatt. Üzenetenként 10 dolláros büntetésre kötelezhető mindenki, aki az azonosító betűjelek nélkül küldi el spam leveleit. Az anti-spam aktivisták szerint azonban a törvény még annál is rosszabb, mintha nem lenne törvény, mert ezzel törvényesítették a spam üzeneteket.



A spam levelek küldői kötelesek közölni, hogy reklámüzenetről van szó.

Zónamentes DVD

Análunk is ismert Tesco szupermarket-lánc Angliában erőteljes csapást mért a hollywoodi filmiparra a DVD régiókódokkal kapcsolatban, melyet a filmkészítők saját érdekeik védelmében az egyes régiók, földrészek azonosítására használnak. Minden Tesco áruházban elkezdték árulni cirka 80 ezer forintért a Wharfedale DVD-750 nevű lejátszót, miután egy országos magazin, a *Home Entertainment* felfedte, hogy a készülékkel a világ bármely részéről származó DVD-film lejátszható.

A módszer igen egyszerű. Ha a készülékbe helyezünk mondjuk egy amerikai, egyes régiókódú DVD-lemezt, majd kezünkbe véve a távirányítót lenyomjuk a 0, 1, 2, 3 és a Play gombokat, máris élvezhetjük a hat régió bármelyikéből származó filmet. Hihetetlen, de így igaz.

Ez butaság, mondja az AMD

Az AMD kijelentette, hogy nem kezdi meg csak azért az 1GHz-es Athlon processzorok gyártását, hogy ő legyen az első. A múlt hónapban a chipgyártó elmondta, hogy akkor dobja piacra a gigahertzes Athlon processzorokat, amikor eleget gyártott belőlük, hogy lehetővé váljon olcsóbban értékesíteni őket. „Csak akkor akarunk bejelenteni egy új terméket, amikor tudjuk is szállítani" – közölte nemrégiben egy AMD-s marketing menedzser az Intel Fejlesztői Fórumának ellen-sajtókonferenciáján. Az AMD a közelmúltban jelentette meg a 850MHz-es Athlont, amely rögtön elnyerte a leggyorsabb PC-s mikroprocesszor címet, s folyamatosan kúsznak az 1GHz-es határ felé a tavaszi 900MHz-es Athlon megjelenésével.



Még izmosabbá válik az Athlon, amint túllépi az 1GHz-es határt.

Teletext a weben

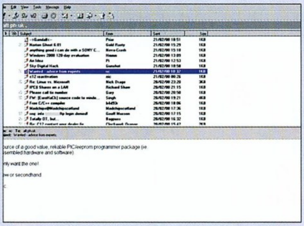
Sokan eddig a tévé előtt ülve nyomogatták a távirányítót, és csak legyintettek, hogy nekik jobb a teletext, mint az internet. Kockás a szöveg és a grafika is a számítástechnika őskorát idézi? Sebaj. A modern konzervatívok azonban a neten is böngészhetik a jó öreg teletext immár megújult oldalait.
www.teletext.hu/new

Mi az az IF?

A Halifax bank megszerezte az IF.com domain nevet, amely – a jelzálog bank döntése szerint – az Intelligent Finance rövidítése. Az új oldal egy új internetes bankként fog funkcionálni, diszkrét pénzügyi szolgáltatásokat kínálva.

Haldoklik a Usenet?

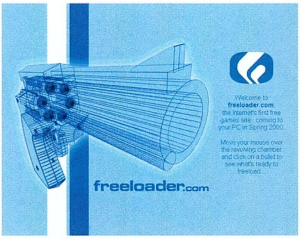
Néhány szakértő szerint a hírcsoportok tízezreinek csevegőhálózata, a Usenet bizonytalan jövő elé néz. A hetvenes, nyolcvanas években, illetve a kilencvenes évek elején minden tekintetben maga a Usenet jelentette az internetet. A színes webfelület nem létezett, és a világ felhasználói inkább csak azért csatlakoztak az internetre, hogy kicserélhessék egymás között az ötleteiket, történeteiket és véleményeiket. A kutatók elmondása szerint azonban a Usenet forgalma jelenleg évről évre 20-20 százalékkal csökken, miközben a kéretlen, spam üzenetek száma folyamatosan növekszik.



Lehetséges, hogy az internet öregedő lelke, a Usenet már a végét járja?

Játékok ingyen?

Egy új weboldal indul májusban freeloader .com címen, és teljesen ingyenesen olyan népszerű, teljes verziós játékokat kínál letöltésre, mint például a *Grand Theft Auto*. De akkor hol van a kutya elásva? A Freeloader a szoftvercégeknek kifizeti a jogdíjakat, hogy weboldaláról elérhetővé tehesse a játékokat, ő pedig azokból a reklámokból számít bevételre, amelyek a letöltés alatt láthatók. A Freeloader azt állítja, hogy a modemes kapcsolatnál sem kell várni a letöltésre, mert a felhasználók darabokban szedhetik le kedvenceiket. Kíváncsian várjuk.
www.freeloader.com



A Freeloader.com honlapjáról ingyen tölthetsz le játékokat. Mindent szétszabdaltak megfelelő darabokra, hogy modemmel is boldogulhass.

Védik a jogaikat

Hamarabb utolérik a hazug embert, mint a sánta kutyát! De még hamarabb az internetezők számára ingyenes zeneletöltési lehetőséget kínáló webtulajdonosokat és tartalomszolgáltatókat. Az Artisjus (Magyar Szerzői Jogvédő Iroda Egyesület) szerint ugyanis kötelesek fizetni az interneten közzétett zeneszámokért és irodalmi művekért.
Az új tarifarendszer megkülönbözteti ezeket a szolgáltatókat aszerint, hogy bevételt érnek-e el a közzétett művekből, vagy ingyen szolgáltatják azt. Különbség van a jogdíj mértékében akkor is, ha a zenemű vagy annak egy percet meg nem haladó részlete csak meghallgatható (real audio-formátumban), vagy elektronikusan rögzíthető, például MP3-formátumban letölthető. Az éves jogdíjátalány a 90 ezer forintot is elérheti.

Kitekintés

Bár kis hazánkban már lefutóban van a farsangi buli-dömping, a franciák új ünnepet vezettek be, az Internet-fesztivált. Az egész országra – sőt Svájcra és Belgiumra is kiterjedő – rendezvénysorozat három napon át tartott, március 17-től 19-ig.

A hosszú hétvége célja, hogy mindenki megismerhesse a XX. század végének és a XXI. század kezdetének eme információs mérföldkövét. Franciaországban 40%-ra tehető azok aránya, akik nem használták még a világhálót, így viszont itt az alkalom. Az ország minden nyilvános internet-hozzáféréssel rendelkező helye, az egyetemi géptermektől a cybercafékig és játékklubokig, három napon át nyitva tart, és mindenki számára ingyenesen látogatható. Szakmai tanácsot és eligazítást kaphat minden látogató, de természetesen a fesztivál célja az ismeretterjesztésen kívül, mellett vagy még inkább helyett, a gigászi buli. Mindenki nyereményjátékokat hirdet, az egész ország internetlázban ég a három nap alatt. Párizs legnagyobb diszkói is folyamatosan online kapcsolatban vannak a világgal az események alatt, így minden együtt egy igazi tavaszköszöntő cyberpartihoz...

Vérben úszunk

Ismét felerősödtek az ifjúságért aggódó hangok egy nemrégiben Angliában végzett kísérletsorozat eredményeinek nyilvánosságra hozatala után. A tanulmány szerint azok a 11 és 14 év közötti gyerekek, akik már játszottak lövöldözős akciójátékokkal, sokkal agresszívebbé váltak, mint társaik. „Teljesen megváltozik a gondolkodásmódjuk, ezáltal az agresszivitásra és a bűncselekmények elkövetésére való hajlandóságuk is megnő" – állítja a kutatásban részt vevő egyik professzor. A brazil kormány egyébként az elmúlt évben betiltotta a *Quake* és a *Doom* nevű játékokat, mert túl veszélyesnek ítélték őket. Brazíliába tehát nem érdemes költözni.



Olcsóbb LCD-panelek, új 3D képernyők

Gondoltad volna, hogy az LCD-képernyők túlértékeltek és alulspecifikáltak? Mi nem. Legalábbis addig, amíg el nem ért hozzánk két különböző bejelentés híre, amelyek hatására az átlag felhasználók otthonában sokkal gyakoribb látvánnyá válhatnak ezek a helyes kis lapos képernyők. Az amerikai Princeton Egyetem tudósai az egyik hír szerint új, fényt kibocsátó anyagot állítottak elő, amely a szakértők szerint gyorsabb és olcsóbb LCD-monitorokat eredményezhet.

Az igazi monitorcsemege azonban az, hogy egy amerikai cég bejelentette, kifejlesztettek egy lapos 3D képernyőt, amely „autosztereoszkopikus háromdimenziós képalkotást" alkalmaz speciális szemüvegek használata nélkül. Az eszköz a hírek szerint úgy működik, hogy egyetlen képpont vastagságú, függőlegesen lefelé futó „sávokra" osztja fel a képet úgy, hogy a fele a bal szemet, másik fele pedig a jobb szemet célozza meg. A Dimension Technologies Inc. még nem hozta nyilvánosságra, mikor lesz kapható, és mennyibe kerül majd a 3D képernyő, így aztán szorítunk, nehogy köddé váljon ez az ambiciózus technológia.

www.dti3d.com
www.princeton.edu/pr/news/00/q1/0217-display.htm



A Dimension Technologies jóvoltából 3D-s képeket bámulhatunk lapos képernyőkön.

Bocsánatos bűn

A brit Munkáspárt egyik parlamenti képviselője megbocsátott azoknak a hackereknek, akik egy hamis választási weboldalon obszcén képeket jelentettek meg róla. John Battle képviselő nem akarja bajba sodorni a bűnösöket, s csupán idétlen tréfaként kommentálta a dolgot. Természetesen ezek a képek nem léteznek, és az oldalt – mely a Battle nevét tartalmazó domain néven került bejegyzésre – megszüntették. Battle szerint a mókamesterek a választókerületében élő emberek lehettek, és hangsúlyozta: „Nem akarok lépéseket tenni ellenük."

Következő hónapban a PC Format-ban

Semmi pánik!

Egy szempillantás alatt megoldjuk minden PC-s gondod-bajod. Teljes hibaelhárítási útmutató.

MP3 dömping

A jövő zenéje? Lehet. Mi mégis már ma tálcán, pontosabban CD-n kínáljuk neked. Sok-sok zene és egy részletes útmutató annak eldöntésére, mi az, ami fontos, és mi az, ami felejthető ebben a témában.

Má' megin' Quake

Villantsd meg tudásodat Carmacknek a Quake saját készítésű változatával! Programozó-gurunk segítségével beleshetsz a forráskódba és annak számos sötét titkába.

Térhatás-vadászat

Ha jó helyre ikszel, jó lesz a pixel!
Huh! Más szavakkal: mielőtt videokártyát választanál, olvasd el részletes Szupertesztünket!

Megjelenik május 5-én

CD-MELLÉKLET!
Minden, mi szem-szájnak ingere. Csakis a legjobbak. Vagy ezt már mondtuk?

Bemérve (a legjobb játékok)

Daikatana (talán...) • F1 2000
Metal Fatigue • Shogun: Total War
Rally Masters • Demolition Racing

2 CD-melléklettel

Interneten: www.pcformat.hu

Vevőszolgálat: 382-1111 www.hp.hu





Megtévesztően valósághű.

Ugye szinte félti a leégéstől ezt a hófehér hátat, annyira valósághű? Megnyugodhat, ez csak egy másolat, amely a létező legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárással készült. Ezt nyújtja Önnek a Hewlett-Packard forradalmi, PhotoREt precíziós technológiája.

Képes akár 29 tintacseppet elhelyezni minden egyes mikroszkópikus ponton, ráadásul mindezt rendkívül gyorsan. Bármennyire sietős is az Ön dolga, mindig egyedülálló fotóminőségű képeket fog kapni. Ezt senki nem csinálja jobban. Legföljebb maga a valóság.



HP PhotoSmart és DeskJet nyomtatók

invent

Bankó Böngésző

Meg akarsz gazdagodni, de nincs az az isten, hogy jelentkezz valamelyik vetélkedőműsorba? A következő oldalakon megtudhatod, hogyan csinálhatod meg a szerencsédet az interneten.





Ki @k@r internet milliomos lenni?

Ha jól kevered a web lapjait, jövő ilyenkor már be se kell menned a munkahelyedre. Nyugi, a *PC Format* leosztja neked a nyerő kártyákat.

Néhány éve még büszkén böngésztük a BBS-eket 2400-as modemeinkkel, ma pedig? Becslések szerint a weboldalak száma megközelíti az egymilliárdot, az e-mail életünk részévé vált, és a legutóbbi felmérés szerint olvasóink 87%-a hozzáfér valamilyen formában az internethez. Ami azt jelenti, hogy tízből egy, digitális értelemben még mindig a sötét középkorban él...

Semmi kétség, az internet alig született meg, máris pelyhedzik az állán a legénytoll. Egy tinédzser, aki elhatározta: meghódítja a világot. Ez persze a korral jár, de az internet tényleg a legjobb úton halad a kitűzött cél felé. A web kinőtte gyermekbetegségeit, már múlnak a pattanásai is, és ha így folytatja, meg sem áll mindaddig, míg az üzleti szféra is a lába előtt nem hever. Kis- és nagykereskedelem, banki szolgáltatások, online áruházak – ha valahol, akkor az interneten igazán sok pénzt lehet keresni. Vagy ha úgy tetszik, aki üzletileg sikeres akar lenni, nem engedheti meg magának, hogy ne legyen fenn a neten.

Egyetlen adat: naponta 25 milliomos születik internetes vállalkozások révén csak San Franciscóban és környékén. Új aranyláz tört ki, azzal a különbséggel, hogy amit 150 éve csak ott lehetett megcsinálni, most mindenhol meg lehet. A következő oldalakon megtudhatod, hogy tudsz egy internetre kapcsolt PC segítségével megtollasodni, mint maciméz a kispárnában. Akár látványos weboldalt akarsz készíteni, akár tőzsdézni vagy kaszinózni szeretnél „online”, mi megmutatjuk a siker felé vezető utat. ▶

Az internet alig született meg, máris pelyhedzik az állán a legénytoll.



Ki mint net...

Az egyiknek sikerül, a másiknak nem, a web olykor nem tudja, mit akar. Hogyan fogjunk bele saját internetes vállalkozásunkba? Most pontról pontra végigvezetünk.

OLYAN EZ, MINT VALAMI VILÁGRASZÓLÓ botrány: mindenki erről beszél. Az Amazon.comhoz hasonló site-ok sikerén felbuzdulva ezrek ragadtak billentyűzetet, hogy alkalmazzák a már bevált receptet, és internetes vállalkozásokba fogjanak.

A siker azonban nem jön magától. Miközben néhány weboldal ismertsége rakétasebességgel ível felfelé, sokan előbb csak vegetálnak, majd fokozatosan elsorvadnak, a készítők pedig a HTML rejtelmei helyett egyre inkább a gin-tonicnak szentelik estéiket. Egy internetes oldal működtetése komoly feladat, de ha szeretjük az izgalmas, szórakoztató munkát, egy internetes vállalkozás beindításánál keresve sem találhatunk jobbat.

Mire fel?

Mitől lesz sikeres egy oldal? Először is attól, hogy jó ötleten alapul. Érdemes olyasmivel előrukkolni, ami még senkinek sem jutott eszébe: ha igazán eredeti az elképzelés, mindenki rólunk fog beszélni, és reklámoznunk is kevesebbet kell.

Jeff Bezos fejéből egy autós kirándulás alkalmával pattant ki az Amazon ötlete. Mielőtt mi is elkezdenénk oda-vissza kocsikázni az M7-esen, hátha eszünkbe jut valami, előbb vegyük számba, mi érdekel minket. Ha már egyszer életünk egy részét erre áldozzuk, nem árt, ha szeretjük is, amit csinálunk. A legjobb ötletek a legváratlanabb helyzetekben jutnak eszünkbe, és örökre elszállnak, ha nem vetjük őket azonmód papírra. Ezután el kell döntenünk, mekkora fába akarjuk vágni a fejszénket. Az internet egyik szépsége abban rejlik, hogy ha egy aprócska rést sikerül betöltenünk a piacon, meglehet, hogy sikeresebbek leszünk azoknál, akik nagyban játszanak. Megszámlálhatatlan olyan sose hallott site működik, ahol tisztes nyereségre tesznek szert például régi képregényfüzetek árusításával, miközben a nagyhalak közül nem mindenki termel profitot.

> **Ha már egyszer belefogunk valamibe, nem árt, ha szeretjük is, amit csinálunk.**

Akut ötlethiány esetén esetleg meg is fordíthatjuk a dolgot: gondoljunk valami bosszantó dologra, amire jó lenne megoldást találnunk. Így indult a HouseWeb.com is. A házvásárlás és eladás olyan fáradságos és rengeteg költséggel terhelt foglalatosság, hogy szinte kínálta magát az ötlet: hozzunk létre egy oldalt a folyamat egyszerűsítésére és a költségek csökkentésére. A legjobb elképzelések magából az internetből indulnak ki. Már így is túl sok olyan weboldal létezik, ahol egy „analóg" ötletet egyszerűen „digitalizáltak", más szóval site-tá alakították. Az interneten az igazi újdonságok aratják a legnagyobb sikert. Vegyük például a Lastminute.comot: teljes egészében az internet lehetőségeire épül, és ha kihúznánk alóla a webet, önmagában nem létezhetne.





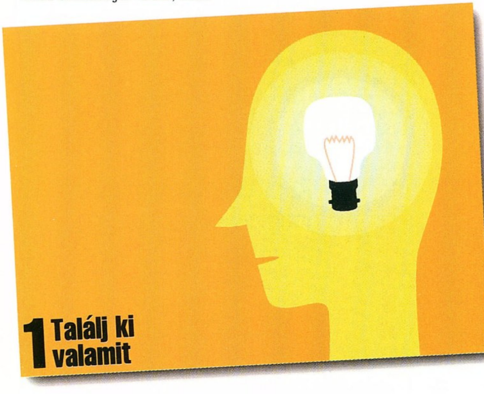
A legjobban akkor járunk, ha internetes vállalkozásunkat a web sajátosságai szerint alakítjuk ki.

Mint a mókus

Miután előálltunk egy jó ötlettel, osszuk meg néhány ismerőssel, és kérdezzük meg őket, mit gondolnak róla. Gyakori hiba, hogy hiába tartunk valamit mi korszakalkotónak, a többieknek talán egészen más a véleménye. Szép dolog a lelkesedés, de ha nem gondoljuk végig a tervünket, félkész állapotban lesz, amikor felállunk mellőle. Győződjünk meg arról is, nem előzött-e meg minket valaki. Aki úttörő tud lenni egy adott piaci szektorban, minden babért learathat, mielőtt odaérnének a többiek. Arra is ügyelnünk kell, hogy az oldal újra és újra visszatérésre bírja azt, aki már látta egyszer. Ha például futballal kapcsolatos híreket közlünk, valószínűleg sokan és gyakran lesznek ránk kíváncsiak. Ugyanebben bíznak azok az üzleti témájú oldalak is, ahol folyamatosan frissítik a tőzsdei információkat. Nem vitás, hogy miután internetes vállalkozásunk a tőzsdére került, a részvényeink árfolyama miatt mi is állandóan ilyen oldalakat fogunk nézegetni.

A legszárazabb baba

Ne üljünk fel a manapság oly divatos internetes illúzióknak. Olyan ez, mint a gyermekvállalás: a fogantatás benne a legkellemesebb. Sokan azt gondolják, ha egyszer már működik a site, nincs más dolguk, mint felszállni az első Bahamákra induló gépre, hogy





Minden lehetőséget használjunk fel siteunk reklámozására, és reménykedjünk, hogy a jónak hamar híre megy.





Nem mozogsz otthonosan a webszerkesztésben? A Web Monkey jó kiindulási pontként szolgálhat.



ott aztán a tőzsdeárfolyamok böngészése legyen a legmegerőltetőbb dolguk, no meg az, nehogy rádőljön a Curaçao a laptopra. Pedig az internetes újszülöttek mellett is ugyanolyan sokat kell éjszakázni, ugyanúgy ki fogják nőni a ruhájukat (át kell tervezni a site-ot), és sajnos a pelenkába is ugyanúgy bele fognak csinálni (lefagy a szerver), mint emberi megfelelőik. Ami biztos, az az, hogy rengeteg pénz fog kifolyni a kezünk közül. Ezért is fontos, hogy még az elején döntsük el: hobbiként vagy hivatásként vágunk-e bele. Ha hobbiként, nem kell túl komolyan venni, de persze egy napon még sikeressé válhatunk. Ha viszont üzletet szimatolunk, készüljünk fel, hogy amit érzünk, az egyszer a pénz, sokszor viszont csak a pelenka szaga.

Aki úttörő tud lenni egy adott piaci szektorban, minden babért learathat, mielőtt odaérnének a többiek.

Kalandra fel!

Sokan beszélnek a terveikről, de csak kevesen teszik meg a megvalósításukhoz szükséges lépéseket. Az ember kitalál valamit, rágódik rajta, aztán hat hónappal később valaki más megcsinálja helyette. Mire vársz, valamikor úgyis el kell kezdeni. Húzz magad alá egy széket, kapcsold be azt a gépet, és fogj hozzá!

Déva vára

A következő lépés a weboldal megtervezése. Két lehetőségünk van: vagy megtanulunk HTML-ben programozni, vagy kerítünk valakit, aki segít. Az alapokat a Web Monkey (www .webmonkey.com) oldalát áttanulmányozva hamar elsajátíthatjuk. Előbb egy darab papíron készítsünk ágrajzot a site elképzelt felépítéséről. A legfontosabb részeknek adjunk külön nevet. Alaposan gondoljunk át mindent: ha félúton akarunk mélyreható változtatásokat foganatosítani, ahhoz a kőművешhez válunk hasonlatossá, aki akkor akarja újraásatni az alapot, amikor már állnak a falak. Az internet persze megenged bizonyos fokú rugalmasságot, de érdemes már az elején mindent jól csinálni, máskülönben később ránk omolhat a tető.

A kész weboldalt el is kell helyeznünk valahol. Először lépjünk kapcsolatba valamelyik ISP-vel (internetszolgáltatóval). Érdemes olyat választani, amelyik elegendő sávszélességgel rendelkezik a látogatóink fogadásához. Kérdezzünk rá arra is, hogy a forgalom nagysága alapján is kell-e fizetnünk. Valószínűleg igen, és bár kezdetben nem ez lesz a legnagyobb költség, ha az üzlet végre beindul, a kiállított számlák tetemes összegekről fognak szólni.

Használjuk ki a technológia adta lehetőségeket. A legjobb, ha a site szinte mindent elvégez helyettünk. Költsünk arra, hogy a látogatóink nélkülünk is kiszolgálhassák magukat. Ha nem tesszük meg, később döbbenünk majd rá, hogy túl sok alkalmazottunk van, és még így is túl kevés órája van a napnak.

Pusztába kiáltott szó

Egy másik illúzió szerint, ahogy beindítjuk internetes vállalkozásunkat, az emberek ezrével fognak tódulni a site-unkra. Na persze, pontosan úgy, mint amikor italmérést nyitunk a Szahara közepén, arra várva, hogy a szomjas turisták ránk találjanak.

Lehet a mi ötletünk a legjobb a világon, egyetlen oldal az internet méreteihez képest alig több, mint a pusztába kiáltott szó. Ezrével vannak olyan oldalak, amelyek hihetetlenül eredetiek, de a készítők nem vették a fáradságot a site reklámozására. Az internet már önmagában is hatékony marketingeszköznek bizonyulhat. Kezdjük azzal, hogy regisztráltatjuk magunkat a legfontosabb search engine-eknél, de ne higgyük, hogy ezzel le is tudtuk a reklámozással kapcsolatos kötelezettségeinket. Egy internetes vállalkozás olyan, mint az autó. Ha nem indul egyből, legjobb, ha összeszedjük magunkat, és megpróbáljuk feltolni egy emelkedőre. Innentől kezdve már segítség nélkül gurul lefelé. Már csak arra kell ügyelnünk, hogy gyorsabban haladjunk, mint a konkurencia. ▶







Induló költségek

Domainnév	10 ezer Ft
Webhely	50 ezer Ft/év
Online hitelkártyarendszer	60 ezer Ft/év + 5% ügyletenként
Vállalati e-mailcímek	24 ezer Ft/év

Az internet megenged bizonyos fokú rugalmasságot, de érdemes már az elején mindent jól csinálni.

▸ Találati arányok

Nem árt, ha pontosan tudjuk, menynyire sikeres az általunk létrehozott site. Régebben gyakran hivatkoztak a „találatok" számára, pedig ez pusztán a weboldal egyetlen elemének letöltését jelenti. Ha például 10 kép van az oldalunkon, a szerver 11 találatot fog rögzíteni (tízet a képekért, egyet a grafikáért).

Éppen ezért egy ideje már másképp mérik a népszerűséget. Nem mindegy ugyanis, hogy mindig ugyanazok keresik-e fel az oldalunkat, vagy vannak-e új látogatóink, hiszen az utóbbiak újabb pénztárcákat





is jelentenek. Természetesen a „hívatlan" vendégek sem érnek annyit, mint akik hosszú percekig nézelődnek, és a bejelentkező képernyőn túl a site többi részét is meglátogatják. A lényeg tehát, hogy minél több ember nézzen meg minél több oldalt, minél hosszabb ideig.

Pénz, pénz, pénz

Ha weboldalunk fenntartásával nem csak hobbiként foglalkozunk, előbb-utóbb pénzt is akarunk keresni vele. Amennyiben ingyenes információkat nyújtunk a látogatóinknak, megpróbálkozhatunk némi reklámfelület kialakításával és értékesítésével. Ebből azonban csak akkor tudunk megélni, ha ezrével özönlenek hozzánk az internetezők. Ha viszont árulni akarunk valamit, viszonylag olcsón kiépíthetünk egy profi e-kereskedelmi rendszert. Így bankkártyával is biztonságosan lehet majd fizetni nálunk, és mi is azonnal meggyőződhetünk a kártya érvényességéről. Azt azért vegyük figyelembe, hogy ilyenkor természetesen a bevételünk egy bizonyos százalékáról is le kell mondanunk.

Nomen est omen

Manapság egy jó név szinte többet ér, mint egy jó termék.

Mennyit ér egy név? A business.com domainnevet megvásárló amerikai befektetőtársaság szerint nem kevesebb, mint 7,5 millió dollárt. Maga a név bizonyára nem ér ennyit, ám a felvásárlás körüli médiafelhajtás már valószínűleg igen. Egy domainnév birtokában cégünk egy csapásra nemzetközivé válik. A még szabad nevekről a **www.domain.hu** és a **www.netsol.com** címeken kaphatunk felvilágosítást. Hiába találtunk hangzatos, könnyen megjegyezhető nevet, ha valaki már regisztrálta előttünk, nem lehet a miénk. Ilyenkor megkérdezhetjük a tulajdonost, hajlandó-e valamennyiért megválni tőle. A HouseWeb.comért például hat hónapig kellett tárgyalni a Silicon Valley-i tulajdonossal, míg egy rakás pénzért hajlandó volt lemondani róla. Szabott árak sajnos nincsenek: minden domainnév annyit ér, amennyit fizetnek érte. Ne lepődjünk meg, ha egyszerű szavakért is tetemes összeget kérnek. Ha ez az út nem járható, nekünk kell kitalálnunk valamit. A domainnév legyen rövid és könnyen megjegyezhető, hogy a vásárlók hamar ránk találjanak.

Egyedül nem megy

Ha tényleg komolyak a szándékaink, befektetőket is kell keresnünk. Ehhez azonban előbb össze kell állítanunk egy üzleti tervet. Már így is rengeteg az internetes oldal, és hiába a miénk a legjobb site, a nevünket mindenkivel meg kell ismertetnünk. Ehhez pedig befektetők kellenek.

Sokan örömmel fektetnek be sokat ígérő elképzelésekbe, vannak viszont olyanok is, akik az ő pénzükre pályáznak. Egy londoni befektető mondta egyszer, hogy naponta több mint száz üzleti tervet kap, de egy héten legfeljebb egyhez adja a tőkéjét. Nézzünk szét a bankok, befektetőcsoportok, vállalkozásfejlesztő alapok környékén, és ismerkedjünk meg a feltételeikkel.

Elkéstem volna?

Egyáltalán nem. Jó ötletekre mindig szükség lesz, bár minél több az internetes cég, annál nehezebb lesz köztük



Jeff Bezosnak egy autós kirándulás alkalmával pattant ki a fejéből az Amazon. Ha másképp nem megy, üljünk be mi is a volán mögé. Lehet, hogy segít.

gyorsan érvényesülni. A siker alapja a kitartás. Ha nem gondoljuk azt, hogy egyik napról a másikra meggazdagodhatunk, és hajlandóak vagyunk keményen dolgozni, a web a mi aranybányánk is lehet.

Irány a web!

Bővebb információért keressük fel az alábbi oldalakat:

Általános információ
Domain regisztráció
www.domain.hu

Bejegyzett domain információk
NIC
www.nic.hu/domainsearch/

HTML-szerkesztés
Web Monkey
www.webmonkey.com

Online hitelkártyarendszer
Inter-Európa Bank Rt.
www.ieb.hu
WorldPay
www.worldpay.net

Példák jó site-okra
Amazon
www.amazon.com
www.amazon.hu
HouseWeb.com
www.houseweb.com





www. persely.hu

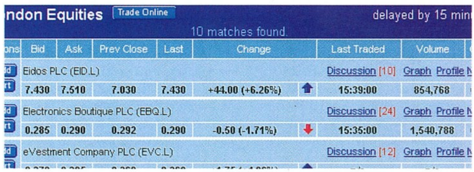
Magasabb kamatot szeretnél megtakarított pénzedre? Akkor hagyd a csudába a bankokat. Vegyél inkább részvényt.

Egy kicsit menjünk vissza az időben. Az 1600-as évek végén járunk, a helyszín pedig valamelyik európai kikötőváros. „Ferencjóska" van rajtunk, és a kor divatja szerint parókával fedjük el fürtjeinket. Szarvasbőr bricseszünk tömve pénzzel, és a város többi gazdag spekulánsával együtt egész nap a kikötőből érkező híreket várjuk az egyik kávéházban. Italunk szürcsölgetvén minden erőnkkel azon vagyunk, hogy semmi se kerülhesse el a figyelmünket: minden gazdasági természetű hiresztelést meghallgatunk, és kövér ujjaink már alig várják, hogy újabb vállalkozásba fektessük a pénzünket. A felfedezések kora ez. Hajók indulnak a világ mindhárom sarka felé (a negyediket még nem fedezték fel), és fűszerekkel, arannyal, rabszolgákkal gazdagon megrakodva térnek haza. Az efféle utak finanszírozása azonban felettébb kockázatos vállalkozásnak számít. Egy hajó megépítése rengeteg pénzbe kerül, a matrózok szeretnek nagyokat enni és csak úgy vedelik a rumot, az elindulás és a hazaérkezés közötti időt pedig hónapokban, ha nem években mérik. A kalandoroknak ezért előbb tőkét kell szerezniük. A kávéházak valahol itt jönnek be a képbe: ezeken a helyeken ugyanis a hozzánk hasonlók is gyakran megfordulnak, akik részesedés fejében hajlandók pénzelni a felfedezőutakat, hiszen kis szerencsével óriási profitra tehetnek szert. Vagy nem.



A tőzsde olyan, mint a hullámvasút. Van, akinek nagyon bejön, és újra felül, a többieknek viszont hányingerük lesz tőle.





Az online brókercégek oldalain folyamatosan frissített információt kaphatsz portfoliód alakulásáról. Néhány másodperc alatt kiderül, hogy muzsikálnak éppen a papírok.

> **A tőzsde manapság nemcsak a felső tízezer játékszenvedéllyel megáldott, amúgy unatkozó képviselőinek teremt lehetőséget a további gazdagodásra.**

De mi köze ennek a részvényekhez? Hát az, hogy így alakult ki a tőzsde. A tehetős úriemberek (befektetők) részesedést (részvényeket) vásároltak a sikerrel kecsegtető felfedezőutakban (vállalatokban). Mára, háromszáz év elteltével csupán annyi változott, hogy egyáltalán nem kell tehetősnek lennünk és kávéházakban ögyelegnünk ahhoz, hogy részévé váljunk az eseményeknek.

A tőzsde manapság nemcsak a felső tízezer játékszenvedéllyel megáldott, amúgy unatkozó képviselőinek teremt lehetőséget a további gazdagodásra. Az internetnek köszönhetően ugyanis a magunkfajta, egyszerű emberek is minden olyan gazdasági információhoz hozzájuthatnak, ami elengedhetetlen a sikeres tőzsdézéshez.

Megnézhetjük részvényeink árának alakulását, azonnal értesülhetünk a legfrissebb tőzsdei hírekről, befektetési tanácsokat kaphatunk a legmenőbb brókerektől, sőt más befektetőkkel is konzultálhatunk a piac alakulásáról. Aztán csak néhány kattintás, és brókerünk másodpercek alatt értéktelen papírlapokká alakítja verejtékkel szerzett vagyonkánkat, természetesen a mi utasításaink alapján. ►

Globális lehetőségek

Adelaide-től Zanzibárig rengeteg felszállóágban lévő tőzsde van a világon, de a legfontosabb dolgok Londonban és New Yorkban történnek. Kezdők számára igencsak kockázatos egzotikus országok piacain kereskedni, és ilyen igényeket kielégítő brókert is bajos lesz találni. Készüljünk fel arra, hogy a felmerülő költségek az átlagosnál sokkal magasabbak is lehetnek. Ha mindenképpen mexikói vagy chilei részvényekkel akarunk üzletelni, keressünk egy kimondottan erre a térségre szakosodott befektetési alapot. Ne feledjük, a külföldön szerzett jövedelemre más adójogszabályok érvényesek.

Pénzes URL-ek

Mivel információból sosem lehet elég, nem árt, ha rendszeresen látogatjuk az alábbi oldalakat:

www.tozsdeforum.hu
www.eib.hu
www.fornax.hu
www.fornax-monitor.hu/
www.napi.hu
www.metpress.hu
www.szikszi.hu/~ballai/kislex.html



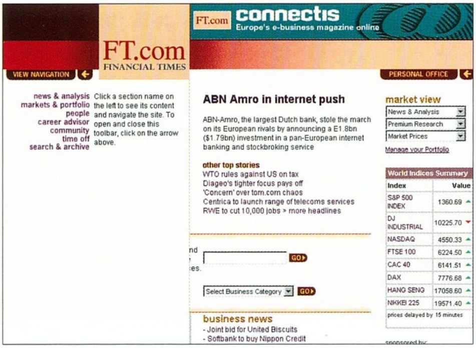
A Tőzsdefórum weboldala egy kiváló online tőzsdével foglalkozó oldal üzleti hírekkel, játékkal és információval.



Az Első Internet Bróker Magyarország első kizárólag internetes értékpapír-kereskedelemre szakosodott cége.



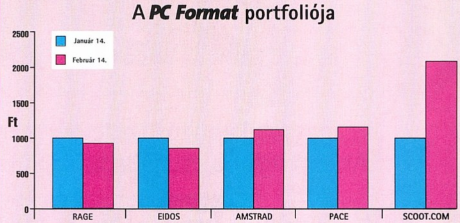
A Fornax pénzügyi és üzleti csatornáján temérdek információt kaphatunk a tőzsdézésről, a parketten forgó részvényekről és vállalatokról.



Az online tőzsdézés elterjedésével a legtöbb portálon már saját részvényeid árfolyamváltozásait is végigkövetheted. Persze, ha hosszú távra tervezel, ennyire nem kell izgulnod.

Vegyük át az osztalékunkat

A kísértésnek természetesen a *PC Format* stábja sem tudott ellenállni. Január 14-én fiktív portfoliót állítottunk össze öt általunk is ismert cég papírjaiból, egyenként ezer forint értékben. A portfolióba két játékkiadó, két hardvergyártó és egy internetes cég került.



Talán épp a Valentin-nap tette, de az egyenlegünk február 14-én nagy meglepetésünkre 1263,90 Ft-ot mutatott, vagyis több mint 25 százalékos árfolyamnyereséget könyvelhettünk el egy hónap alatt. Pedig két részvényünk ára is lefelé mozdult el, és csak a Scoot.com szárnyalása mentett meg minket a nullszaldótól. Ha így megy tovább, igaziból is kipróbáljuk…

A tőzsdézésnek megvannak a maga kockázatai. Nap mint nap befektetők ezrei szembesülnek a szomorú ténnyel, hogy a részvényárak bizony lefelé is mozoghatnak, és mozognak is. Ha nem akarunk mindjárt egy kalap pénz elvesztésével indítani, legyünk körültekintőek.

Gyakorlat teszi...

Először is nem szabad elfelejtenünk, hogy bár az internet minden eszközt megad a sikeres tőzsdézéshez, a részvénypiacok kiismerése nem kevés tapasztalatot igényel. Márpedig tapasztalatot csak gyakorlással lehet szerezni. Először ismerkedjünk meg a pénzügyi témájú weboldalakkal. Ilyenből rengeteg van, csak meg kell találnunk azt, amelyik leginkább megfelel az igényeinknek. Keressünk olyan csevegőcsatornákat vagy newsgroupokat, ahol más befektetők mondják el a tapasztalataikat. Csak ezután válasszunk ki néhány részvényt, de ne tegyünk semmit, csak figyeljük a mozgásukat.

A részvényárak általában az új vásárlók megjelenése miatt mennek fel. A vevők érdeklődésének több oka lehet: jók a cég eredményei, új piacok nyíltak meg előtte, előnyös szerződéseket kötött, új, sikerrel kecsegtető terméket mutatott be, vagy a tulajdonosok vesznek nagy mennyiséget saját cégük papírjaiból. A legújabb fejleményekkel nekünk is érdemes tisztában lennünk, mert ha a fentiek ellenkezője történik, természetesen az árak is az ellenkező irányba mozdulnak el.

Akkor hát elő azzal a persellyel, és kezdjünk el nagyban játszani, igaz? Isten ments, hiszen még a legalapvetőbb dolgokat is alig ismerjük. A következő lépés egy képzeletbeli portfolió összeállítása. Válasszunk ki öt-tíz részvényt azok közül, amelyeknek megítélésünk szerint jók a kilátásai. Képzeljük el, hogy mindegyikből ugyanazért az (egyszerűség kedvéért kerek) összegért vásárolunk valamennyit, majd nevezzük be a papírokat egy site-ra, ahol úgymond „játékiból" is lehet kereskedni. Várjuk meg, mi történik, és igyekezzünk felderíteni az egyes részvények szárnyalása vagy gyengélkedése mögött meghúzódó okokat.

Ha fiktív portfoliónk veszteséget mutat, vonjuk le a szükséges konzekvenciákat. Amennyiben mégis vállaljuk a kockázatot, mindenképpen csak olyan pénzzel tőzsdézzünk, amelyet adott esetben el is veszthetünk, vagy legalábbis hosszabb időre nélkülözni tudunk. Vegyük figyelembe, hogy portfoliónk „gondozása" hetente több órát is igénybe vehet, a részvényárakkal kapcsolatban pedig csak egy valami biztos: változni fognak.

Néhány jótanács

Mindig...

- papíron, fiktív összegekkel kezdjünk hozzá a tőzsdézéshez
- tanulmányozzuk a tőzsdei híreket, akár vásárlás előtt vagyunk, akár utána
- olyan vállalatok részvényeibe fektessünk, amelyeket ismerünk
- szálljunk ki egy bizonyos ponton túl (pl. -15%)
- tartsuk észben: a tőzsdén veszíteni is lehet

Soha...

- ne tőzsdézzünk a kosztpénzzel
- ne vegyünk részvényt hiresztelések vagy megérzés alapján
- ne tegyünk fel mindent egyetlen cég „lovára"
- ne feledjük: a tőzsdézés főleg hosszú távon éri meg
- ne ringassuk magunkat hiú ábrándokba

Morális kérdések

Van, aki azt mondja: „Nem érdekel, mivel foglalkozik a cég, a lényeg, hogy pénzt lehet keresni rajta." Ezzel nehéz vitába szállni, bár jobb, ha tudjuk: azzal, hogy részvényt vásároltunk, résztulajdonosává váltunk az adott vállalatnak. És ez bizonyos fokú felelősséget jelent. Ha nem tetszik, hogy egy cég fegyverekkel kereskedik, génmanipulációt végez vagy állatokon kísérletezik, jobb, ha a papírjait is messze elkerüljük. Nincs ínyedre, hogy ezt vagy azt a terméket nyolcéves, éjszakai műszakban dolgozó kisgyerekek készítik a Távol-Kelet valamelyik nyomortanyáján? Tiszta sor: akkor tedd máshová a pénzed. Lehetőség van elég, és ha már megoldani nem tudod, legalább ne rontsd a helyzeten.

Az első lépések

Van internet-hozzáférésed, és egy évre visszamenőleg tudod, hogy zárt a Nikkei. És most hogyan tovább?

Először is: higgadj le. A türelmetlenség rossz tanácsadó. Ha nem tudod elfogadni, hogy a tőzsdén veszíteni is lehet, fektess inkább bankbetétbe vagy állampapírba. A legfontosabb szabály, hogy a gyerek tandíját, a család ruha- és kosztpénzét, vagy az új videokártyára összespórolt vagyonkádat lehetőség szerint ne tőzsdézd el.

Miután kiválasztottunk bizonyos számú részvényt, határozzunk meg egy limitet. Ha egy papír értéke a limitár alá esik, mindenképpen váljunk meg tőle. Jó esetben persze az árak felfelé mozognak: ilyenkor mi is emelhetünk a limiten. Ezzel a módszerrel később csökkenő árak mellett is megőrizhetjük valamennyi profitot, és elkerülhetjük a nagy veszteségeket. Egyes elemzők azt mondják, így sosem fogunk extra profitra szert tenni. Meglehet – viszont bukni sem fogunk olyan nagyot.

Minden tőzsdei információt olvassunk el (de semmit se vegyünk szentírásnak), és csak akkor vásároljunk, ha alaposan megismertük a választott céget. A pénzügyekhez hideg fej kell, és ha ez megvan, semmi sem érhet váratlanul minket.



① A tőzsdézéshez tapasztalat kell, ezért minden alkalmat ragadjunk meg ismereteink bővítésére. Jó ötlet a fiktív portfolió, de mit szólnál ahhoz, ha ugyanezzel a módszerrel igazi pénzhez juthatnál? Ha tetszik az ötlet, látogass el a www.uk-invest.com címre, válassz ki néhány részvényt és várd ki a végét. A jó döntés valódi profitot hozhat a konyhára.



② Nem lehet elégszer mondani: tőzsdézni csak úgy lehet, ha állandóan rajta tartjuk kezünket a pénzügyi világ ütőerén. Soha ne hagyatkozzunk az ösztöneinkre, mendemondákra vagy Stadler Józsefre. Részvényvásárlás előtt és után is igyekezzünk mindent megtudni a választott cégekről. A www.fornax.hu cím jó kiindulópont a kutakodáshoz.

Medve vagy bika?

Te melyik típusba tartozol?



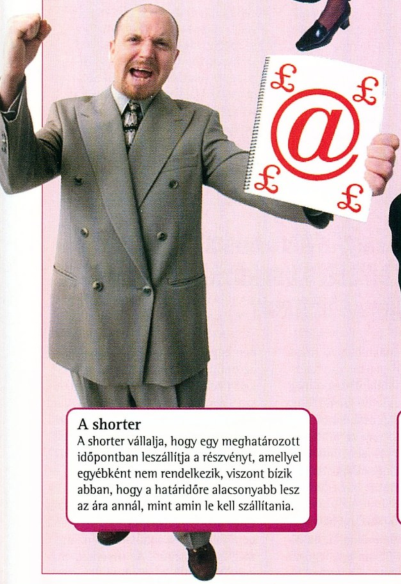




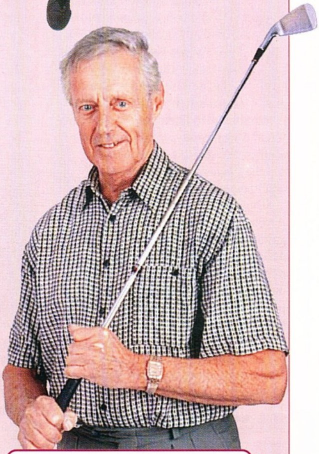
A day trader
Ugyanazon a napon vesz és ad el, kihasználva a napi árfolyam-ingadozás lehetőségeit. A meggazdagodásnak nem ez a legbiztosabb útja. A day trade csak akkor hoz a konyhára, ha amúgy sem volt éppen üres.

A kontár
Ritkán vásárol, akkor is csak azért, mert hallott valamit a buszon. Semminek sem néz utána, de milliókat szeretne keresni. Néhány héttel később meglepve konstatálja a veszteséget, és egy újabb „tuti tipp" alapján megint jól bevásárol.

A vakmerő
Ismeretlen papírokba fektet. Elvégre rizikó nélkül nincs kockázat, nem igaz? De még mennyire, hogy nem! A kis cégek gyakran nyom nélkül szívódnak fel, és gyorsabban, mint a jobbfajta választási ígéretek.



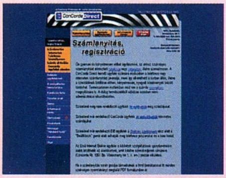




A shorter
A shorter vállalja, hogy egy meghatározott időpontban leszállítja a részvényt, amellyel egyébként nem rendelkezik, viszont bízik abban, hogy a határidőre alacsonyabb lesz az ára annál, mint amin le kell szállítania.

A Fonák Tamás
Mindent fordítva csinál. Ha a többiek cikk, akkor ő juszt is cakk. Őrültségnek tűnik, pedig van benne rendszer. De ne feledjük: a tőzsdén a nyájszellem érvényesül. Az árral szemben úszva nem sok esélyünk lesz.

A hosszú távú befektető
Hosszabb időszakokban gondolkodik, és általában blue chipeket vesz. A törvényszerűen bekövetkező áresések miatt csepet sem nyugtalankodik. Nem egy tőzsdeguru, mégis szépen keres rajta.



③ Részvényeket csak brókeren keresztül vehetünk, de velük szerencsére online is kapcsolatba tudunk lépni. Nézzük meg, melyik cég milyen szolgáltatást kínál. A részletek iránt például a www.eib.hu, **a** www.xest.com **és a** www.schwab-world wide.com/europe **címen érdeklődhetünk. A fenti kép az Első Internet Bróker** (www.eib.hu) **bejelentkező képernyőjét mutatja.**



④ A nagyobb tőzsdéken a részvényeket rendszerint szektorokba sorolják: Automotive, Construction, Banking stb. Az egyes papírok mellett a szektor összteljesítményére is figyeljünk. Egyes ágazatok (Engineers, Retailers stb.) mostanában kevés befektetőt vonzanak, míg mások (Technology, Telecoms stb.) igencsak népszerűek.



⑤ Nem árt, ha percrekész információval rendelkezünk portfoliónk állásáról. Ilyen szolgáltatást több weboldal (pl. www.fornax.hu, www.fornax-monitor.hu) **is kínál. Csak meg kell adnunk, milyen részvényekkel rendelkezünk, és bármikor megnézhetjük, hányadán állunk.**

Rejtett költségek

A részvényvásárlás többféle pluszköltséggel is jár. Angliában például az alábbiakkal.

Fél százalék megy az államnak, ez az ún. bélyegilleték. Aztán fizetnünk kell a brókereknek is, akik körülbelül egy százalék körüli összeget számítanak fel tranzakciónként. Aztán ott van az árelтérés, ami nem más, mint a vételi és az ajánlati ár közötti különbség. A blue chipeknél ez általában minimális, legfeljebb egy százalék, más részvényeknél viszont a 15 százalékot is elérheti.

▸



Az én www.bank.com

Marbles. Smile. Egg. A furcsa neveken kívül vajon mit ajánlanak még az internetes bankok? Akármit is, a befőttesüvegnél csak jobb lehet...

Az internetes pénzkeresésnek rengeteg módja lehet. Ezek egy része némi nyerészkedési hajlamot vagy szerencsét feltételez, a többihez viszont kemény munka kell. Ha ez utóbbi visszariaszt, sose bánd. Van ugyanis egy könnyű és biztos pénzszerzési lehetőség: egyszerűen csak a weben keresztül kell intézned a pénzügyeid egy részét.

Unalmasan hangzik? Meglehet. A pénzügyek nem tartoznak a legizgalmasabb dolgok közé, de légy őszinte: elégedett vagy a bankoddal? Könnyen megközelíthető a fiók? Elég magas kamatot fizet? A betétszámlád neked vagy inkább a banknak fial? Lehet, hogy mégis megérné váltani?

Felkészülni!

A net banking várakozáson felüli sikereket ér el. Jó példa erre az Egg,



Majd' minden online banknak van ismertetője, és ez alól a Halifax sem kivétel (www.halifax.co.uk).



Te jó ég! A NatWest honlapja a sok apró betűtől olyan, mint egy hangyaboly.

amely pár év alatt milliónyi ügyfelet csábított magához. A sikerben ráadásul az újonnan indulók (például a Marbles és a First-e) – is bízhatnak, hiszen az online tranzakciók sokkal kisebb költséget jelentenek a bankoknak, mint az utcai fiókhálózatok tevékenysége, a megtakarítás egy részét pedig az ügyfeleknek juttatják vissza.

A nagynevű bankok közül egyre többen nyújtanak online szolgáltatásokat, ám ez gyakran még nem több a fiókhálózat kiegészítésénél. Kérhetsz ugyan számlakivonatot, adhatsz ki fizetési meghagyásokat, kifizetheted a számláidat stb., csakhogy a kamatok semmivel sem kedvezőbbek.

Kész!

Ha bele szeretnél kóstolni az internet bankingbe, nyiss egy betétszámlát. Amint ezzel megvagy, nincs más dolgod, mint ráutalni az eddig is használt bankszámlád nélkülözhető részét. Amennyiben mégis pénzre van szükséged, egyszerűen utald vissza a megfelelő összeget. Persze ne feledd, hogy a bankok (pl. az Egg) csak három nap alatt tudják végrehajtani az átutalást. Viszont még így is jól jársz, hiszen Angliában például egy átlagos bank kamatainak hatszorosát zsebelheted így be.

Az internetes bankok másik nagy előnyét akkor használhatod ki, ha hitelkártyát is kérsz. Ebben a kategóriában az Egg vezet, hiszen a vásárlásoknál 9,9%-os kamattal számol. Tegyük fel, hogy nem szokásod havonta rendezni a számládat: ebben az esetben egy BarclayCarddal esetenként az online kamatok kétszeresét is ki kell fizetned. És nem csak neked, hiszen Angliában éppen a BarclayCard a legnépszerűbb hitelkártya, de most őszintén: nem lenne jobb, ha mégis inkább több maradna a zsebedben?

Rajt!

A végső lépés a jelenlegi bankszámlád internetesítése. Ez kissé bonyolultabb, de a felkínált szolgáltatások miatt még így is megéri. Az ínyencek értékelni fogják, hogy több online bank kérésre eleve *Microsoft Money*, *FT Quicken* vagy *Sage* „formátumban" küldi meg a számlák egyenlegét. Ezzel

Fogd a pénzt...

Mint láthatod, a legjobb ajánlatokkal éppen az új internetes bankok rukkolnak elő, de talán az sem kerülte el a figyelmed, hogy a hagyományos bankoknál is kedvezményekre számíthatsz, ha online kérsz például hitelt. Ezek is ugyanolyan előnyösek.

Néha igen, néha nem. Brit példával élve, a Royal Bank of Scotland és a LloydsTSB sokkal kedvezőbb kamatot ajánl azoknak az ügyfeleknek, akik nem bankfiókban, hanem interneten kérnek hitelt. Ha tehát éppen kölcsönre vágysz, és a bankodnál van online lehetőség, nem érdemes kihagyni.

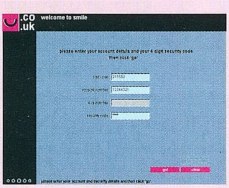
Egyébként pedig érdemes mindent pontosan elolvasni. Az esetek többségében az ajánlatok még ezzel a kedvezménnyel együtt sem olyan jók, mint az új internetes bankoknál (pl. Smile, Egg, First-e). Mielőtt bármit is tennél, alaposan nézz körbe, és kukkants be az „Óriási kedvezmények!" felirat mögé is.

Elégedett vagy a bankoddal? A pénzed neked vagy inkább a banknak fial? Lehet, hogy megérné váltani?

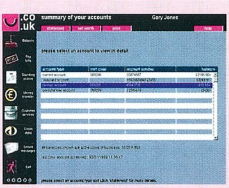
Bank az interneten?



① Az online számla nyitása időbe telik, és rengeteg nyomtatványt kell hozzá kitöltened. Lehet, hogy egyes dokumentumokat postai úton kell a bankhoz eljuttatnod.



② Mielőtt belevetnéd magad a sűrűjébe, készülj fel, hogy a számlád biztonsága érdekében több adatot is be kell gépelned a belépés előtt.



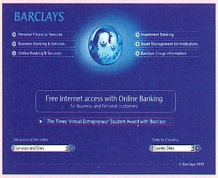
③ A Smile többek között vezeti folyó- és betétszámláidat, kölcsönt biztosít és kezeli a hitelkártyádat is. Mindegyik egyenleg bármikor lekérhető.



④ Válasszuk ki a kérdéses számlát, kattintsunk a Statement ikonra, és íme, előttünk a legfrissebb kivonat. A Historical Statements opcióval korábbi tranzakcióinkat is lekérhetjük.

Ötösfogat

Barclays
www.barclays.com

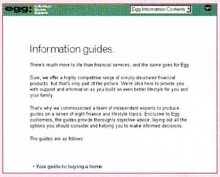


A Barclays régebb óta nyújt online banking szolgáltatásokat, mint hinnéd – ráadásul nem is akármilyen minőségben.

A Barclays site-ja jó példa arra, miként reagál egy hagyományos bank az online pénzintézetek jelentette fenyegetésre. A cég oldala nagyszerűen szerkesztett és könnyen kezelhető, ráadásul rengeteg szolgáltatást kínál. Lekérheted az aktuális számlaegyenleged (és az elmúlt hat hónap tranzakcióit), átutalhatsz, de be is töltheted pénzügyi adataidat a *Microsoft Money 98/99*-es programba. Ha azonban a konkrét számokat nézzük, kiderül: mindez a fiókban vezetett számládi extra szolgáltatása csak, és a kamatok egy szemernyit sem kedvezőbbek.

Egg
www.egg.com

Ha azt hiszed, hogy a pénzes site-ok szükségszerűen unalmasak, látogass el a www.egg.com oldalára. Igen-igen. A szokásos információözön, bőséges kínálattal: betétszámlák, kölcsönajánlatok, utazási biztosítás, jelzálog és hitelkártya. Ha nem tudod, mitévő légy, nagyszerű help segít abban, hogy online intézhesd a számlaügyeidet. És ez mind semmi. Olyan extrákat is a figyelmedbe ajánlanak, mint az árak összehasonlítása (vagyis beírod az áru nevét, és kiadja a legkedvezőbb árat ajánló siteot) és a Zone című online pénzügyi magazin.



Az Egg különféle letölthető útmutatókat is kínál, legyen szó akár lakásvásárlásról, adómegtakarításról vagy éppen végrendelkezésről.

First-e
www.first-e.com

A First-e jelenlegi legjobb ajánlata a páratlanul magasan kamatozó betétszámla. A számla kezelése egyszerű, ugyanakkor megnyugtatóan aprólékos óvintézkedésekkel bástyázták körül (ha háromszor eltéveszted a jelszavad, letiltják a számlád mindaddig, míg fel nem hívod őket). Úgy tűnik, mintha a First-e gyarapodásra rendezkedett volna be, és hamarosan folyószámlát (a kivonatokat e-mailen küldik), befektetési számlát, valamint értékpapír-vásárlási lehetőséget is kínálni fog. Érdemes megjegyezni.



A First-e site-jának jó a grafikája és az animációja, de a látványhoz Flash-kompatibilis böngészőre van szükséged.

NatWest
www.natwest.com

Az online banking nagy előnye, hogy mindent úgy intézhetsz, ahogy neked tetszik. Több bankszámlát szeretnél? A NatWestnél akár húszat is nyithatsz: egyet a lakástörlesztésre, egyet az utazáshoz, egyet a következő járgányodhoz stb. Persze érdemes a színfalak mögé is betekinteni, mert ott kiderül: ez a site szintén egy „hagyományos" bank internetes reinkarnációja. A Barclayshez hasonlóan itt is rendezheted a számláidat, lekérheted a tranzakcióidat (az utolsó 40-et), vagy a (csak a nap végén frissített) egyenlegedet, ám a kényelmen kívül mást nemigen nyersz. A kamatok éppen annyira rúgnak, mint a fiókokban.



Velünk van baj, vagy a NatWest töltőképernyője sikerült kissé minimalistára? A site mindenesetre sokkal érdekesebb.

Smile
www.smile.co.uk

Ki gondolta volna? A Smile site-ján híres mosolyok helyettesítik az ikonokat (Warhol Monroe-ja, Mona Lisa stb.). Egész begörcsölt a rekeszizmunk. Na, de lépjünk tovább. A Smile bőséges kínálatában többek között 500 fontig díjmentesen mehetsz mínuszba, a diákok külön folyószámlát nyithatnak, de van itt betétszámla, sőt hitellehetőség is. Az ajánlatok nem olyan kedvezőek, mint az Egg vagy a First-e kamatai, de mivel a különbség nem túl szembeötlő, a Smile is a listavezetők közé tartozik.



Noha úgy tűnik, mintha a Smile site-ja egy nyári gyakorlaton levő diák keze munkáját dicsérné, sok hasznosat találni rajta.

időt és energiát takaríthatunk meg. Szintén a kényelmünket szolgálja, hogy egyes helyeken (pl. a Smile-nál) pénzügyi tranzakcióinkat akár egy évre visszamenőleg is lekérhetjük.

Sokan aggódnak a biztonság miatt. Nyugtatásképpen érdemes megemlíteni a többszörös jelszavakat, és azt is, hogy a PC-nk és a bank számítógépei között titkosítva utaznak a tranzakciók. Természetesen semmi sem tökéletes – az Egg be is ismert egy biztonsági hibát, ám ezt már kijavították. Másfelől egyébként is rengeteg hitelkártyás visszaélés vagy banki csalás történik manapság, és a rendszernek egyáltalán nem az online banking a leggyöngébb láncszeme.

Még mindig nem sikerült meggyőznünk? Mindenesetre az internetes pénzszektort érdemes figyelemmel kísérni. A verseny egyre élénkebbé válik, főleg miután az EasyJet, a Sainsbury's és a többiek is hamarosan új online bankokkal jelentkeznek. Ez pedig azt jelenti, hogy még többen, még jobb ajánlatokkal versenyeznek majd a kegyeinkért.



Az internetes bankok szeretik elhatárolni magukat fiókhálózatos rokonaiktól. Az Egg esetében ez már a designban is megnyilvánul.



Az online bankok a pénzünk kezelésen kívül másban is segítenek: a http://shopping.egg.com/ például segít a legolcsóbb netes ajánlatok megkeresésében.



(5) A hagyományos bankok írásban vagy személyesen kérik a fizetési meghagyások megerősítését, míg a Smile-nál ez általában online is elintézhető.



(6) Csekkfüzetet vagy utazási csekket is pofonegyszerűen igényelhetünk: csak ki kell választanunk a megfelelőt a szolgáltatások menüsorából.

Melyik a jobb?

Online bankot válassz, ha
- ...a legjobb kamatra utazol
- ...pénzügyeid ellenőrzése fontos számodra
- ...a bankfiókodhoz nehéz eljutni
- ...a nap 24 órájában elérhető egyenleget akarsz
- ...a számládon időnként pénz is van

Ne válassz online bankot, ha
- ...gyorsan akarsz pénzt felvenni
- ...untatnak a pénzügyek
- ...nem e-mailen vagy telefonon, hanem személyesen szereted a pénzügyeket intézni
- ...gyenge a hitelképességed (mert így elutasíthatják a kérvényedet)
- ...nincs számítógéped. Hát, igen.

Dől a lé



Böngészés, e-mail küldés és a déli edények elmosogatása. A három közül az egyik kakukktojás. De melyik?

PÉNZT AKARSZ KERESNI A NEten, de nem a tiéd a legmenőbb site, és nem te védted le a www.ingyen szex.hu domainnevet? Azért ne keseredj el. Az internet többféle pénzszerzési lehetőséget kínál, és bár nem lesz két hét alatt A8-asod, összejöhet annyi, hogy kevésbé kelljen nyugtalankodnod a hó végi telefonszámla miatt.

A haszonleső internetezőknek először az AllAdvantage (**www.alladvantage.com**) site-ját érdemes felkeresniük. A cég jelmondata („Get paid to surf the Web") kissé gyanúsan hangzik ugyan, de azok, akik kipróbálták a szolgáltatást, és a hónap végén megkapták az ígért, kisebb-nagyobb összegről szóló csekket, bizonyára másképp vélekednek. Nekünk is csupán annyit kell tennünk, hogy letöltjük az AllAdvantage *Viewbar* nevű programját, amely a képernyő egy részén onnantól fogva reklámokat jelenít meg. A cég minden, a *Viewbar* társaságában online eltöltött óráért 50 centet fizet (legalábbis míg el nem érjük a havi limitet, a 25 órát). Ez még nem túl sok, de az összeg tovább nőhet, ha a mi azonosítónkkal más is használja a szolgáltatást. Ilyenkor jutalékot kapunk, de ez valamivel kevesebb, mintha mi magunk böngésznénk.

Fitying.com

Miután az előbbi site-on keresett pénzzel már jó előre bearanyoztuk nyugdíjas éveinket, tegyünk szert némi extraprofitra a **www.beenz.com** weboldalon. A „web pénznemének" nevezett Beenzhez az akcióhoz csatlakozó site-okon juthatunk hozzá, és ha elegendő mennyiséget gyűjtöttünk össze, beválthatjuk őket valamilyen ajándékra. A nagyobb nevek közül a gameplay.com, a bookstore.co.uk és az ebookers.com címen már fizethetünk Beenzzel, a közreműködő site-ok listája pedig napról napra nő. Sajnos az egy site-on megszerezhető Beenzek száma átlagosan 20 körül alakul, a *Quake 3* viszont 6000 Beenzbe kerül, de hát manapság semmi sincs ingyen.

A pénzkereséshez még internetkapcsolat sem kell. A 0870 Companytól (**www.12free.co.uk/0870idx.htm**) például saját, 0870-nel kezdődő telefonszámot (ez olyasmi, mint nálunk a 06-90) kaphatunk, teljesen ingyen, és ha elég sokan hívnak minket, a nyereséget megosztva szép kis summát tehetünk zsebre. Ha kellemetlen ismerőseinknek ezt a számot adjuk meg, talán nagyobb kedvvel beszélgetünk majd velük.

Szép remények

Egy másik, haszonnal kecsegtető lehetőség az internetes vállalatokba való befektetés. A Totalise nevű (**www.totalise.net**), ingyenes internethozzáférést kínáló ISP például részvényeket ad azoknak a regisztrált ügyfeleknek, akik rendszeresen használják a szolgáltatást. Természetesen nem a hagyományos értelemben vett értékpapírokról van szó, de a cég szerint a webrészvények ilyenekre is beválthatók lesznek, amint a cég tőzsdére kerül.

Akik pénzkeresés címszó alatt a böngészésen kívül mást nemigen tennének, azok nézzék továbbra is a reklámokat, a legtöbb hasonló szolgáltatás ugyanis ezen alapul. Ha sikerül elérnünk, hogy a felvillanó hirdetések ne zavarjanak a nézelődésben, az AllAdvantage-hez hasonló szolgáltatásokkal kereshetünk egy kis aprót.



A Webdosh.co.uk oldalain jó néhány internetes pénzkereső módszerről olvashatunk.



A Totalise nevű internetes vállalkozás ingyen részvényt kínál. Pénzt azonban csak akkor, ha a cég tőzsdére kerül.

Kis hamis

Az AllAdvantage-féle pay-as-you-surf szolgáltatások kis ügyességgel kijátszhatók. Elég csak elhitetni velük, hogy böngészünk, miközben dehogy. A MyAdvantage nevű segédprogram (**www.angelfire.com/ma3/alladvantage123/allhack.zip**) automatikusan nézelődik a neten és mozgatja az egeret, vagyis a jelenlétünk nélkül is pontosan azt teszi, amit a *Viewbar* ellenőriz. Rossz hír, hogy az AllAdvantage állítólag éberen ügyel, hogy ilyesmi ne fordulhasson elő, és büntetésképpen nem fizeti ki az esedékes összeget. Az efféle csalás persze nem túl szép dolog, és valószínűleg törvénytelen is, így a legjobb, ha egyszerűen átsiklunk az előbukkanó hirdetések felett. Elvégre odafigyelni nem kötelező...



A MyAdvantage nevű segédprogram magától mozgatja az egeret.

Hogyan keressünk pénzt?

Zenehallgatással...

www.radiofreecash.com

Egy reklámokat megjelenítő lejátszó használatával állítólag pénzt kereshetünk pusztán azáltal, hogy internetes rádióadásokat hallgatunk. A szolgáltatás lapunk megjelenésekor már valószínűleg üzemel.



E-mail küldéssel...

www.epidemic.com

Az Epidemic.com fizet azért, ha hirdetésekkel teli e-maileket küldünk szét a barátainknak. Mintha nem lennének ilyesmivel különben is leterhelve a szerverek...



E-mail olvasással...

www.htmail.com

Ha az ember a HTMail tagja, bizonyos összeg ütheti a markát azért, ha a neki küldött e-mailekben szereplő oldalakon rendszeresen tiszteletét teszi. A szolgáltatás már három éve működik, és szerencsére megszabhatjuk, mennyi levelet akarunk kapni.



Böngészéssel...

www.pointclick.com

A szokásos: ha böngészés közben hajlandók vagyunk hirdetéseket olvasgatni, kiegészíthetjük a zsebpénzünket. A Pointclick.com olyan, mint az AllAdvantage, csak kevésbé zavaró.



Pontgyűjtéssel...

www.ipoints.com

Hasonló a Beenzhez: a lényege az, hogy a közreműködő weboldalak úgynevezett iPointokat osztogatnak a rendszeres látogatóknak, amelyeket például az MTV .com vagy a ProFlowers.com címen lehet beváltani.



Hazárd megye lordjai

Az internetes szerencsejáték még soha nem volt ennyire gyors, egyszerű és népszerű, mint most. Szerencsétlen vagy a szerelemben? Akkor kártyára fel!

Az internetezők ma Makótól Jeruzsálemig olyan szerencsejátékokkal tölthetik idejüket, amilyenekről korábban nem is álmodtak volna. Ma már ott tartunk, hogy egy átlagos böngészés alkalmával jókora összegekhez juthatunk online tőzsdézés révén, de ugyanennyit el is veszíthetünk valamelyik távol-keleti lóversenyen. És ez csakis interneten lehetséges. A szerencsejáték édes kísértését egyre többen kóstolgatják. Nem is csoda, hiszen mennyivel kívánatosabb látványos grafikákban gyönyörködni és csinos kis gombokra kattintani, mint utat törni a helyi fogadóirodák izzadtságszagú, házilag tetovált törzsvendégei között. De a szmokingot is a szekrényben hagyhatjuk, és a billentyűzetet sem kell zöld posztóval beborítani ahhoz, hogy egy online kaszinó elegáns asztalán ránk mosolyogjon a szerencse. És mindehhez elég csupán a megfelelő internetcímet beírni.

Tuti tippek

William Hill
www.willhill.com

A veterán William Hill nagyszerű site-ot dobott össze, rengeteg fogadási lehetőséggel megfűszerezve. Tengerentúli, tehát adómentes.

Lasseters
www.lasseters.com.au



A Lasseters egy ausztrál szerencsejáték-site, szédítően sok játékkal. Klasszul néz ki és még gyors is.

Virtual Vegas
www.virtualvegas.com



Ingyen szeretnél nyerni? Irány a Virtual Vegas! A kaszinóban és a játéktermekben összegyűjtött zsetonokat nyereményekre lehet váltani. És ezért még csak közelébe sem kell menned a nevadai sivatagnak!

Uproar
www.uproar.com

Az Uproar szintén ingyen kínálja fortuna kegyeit. Elképesztően sokféle nyereményt zsebelhetsz be egy-két egyszerű kérdés és játék után. Tetszik, ugye?

Slotland
www.slotland.com

Ha a nyerőgépek között érzed igazán jól magad, a Slotland nyereménnyel kecsegtető félkarjai csak rád várnak. Úgyis visszadobálod, amit megnyertél...



Vörös és fekete

Ha tehát szerencsejátékra fáj a fogad, látogass el például William Hill site-jára (www.willhill.com), ahol sporteseményektől kezdve az amerikai elnökválasztásig sok mindenre lehet fogadni. William Hill tengerentúli szervereinek köszönhetően a tapasztalt rókáknak is biztosan tetszeni fog ez az egyedülállóan adómentes játéklehetőség. A virtuális fogadócédulák kitöltéséhez még segítséget is kapsz, de ha intenzívebb kalandokat tartogató játékra vágysz, kockáztasd a pénzed valamelyik online kaszinóban.

Az internetes kaszinók királya a Casino OnNet (www.entercasino.com). A legtöbb e-kaszinóhoz hasonlóan a Casino OnNet is felkér a szoftverének letöltésére, mert ha ezzel csatlakozol, az összes webböngészőt felülmúló sebességgel vadászhatod a szerencsédet. A site azokra is gondol, akik már betegeivé váltak a szerencsejátékoknak, link mutat ugyanis a Gamblers Anonymous oldalára (www.gamblersanonymous.org). Ha a kártyák laprengetegében nem tudsz jól kiigazodni, és a rulett sem jön be, próbálkozz inkább a virtuális nyerőgépekkel. A Rich Bitch Casinóban (www.richbitchcasino.com) még kockáztatnod sem kell, egy demó erejéig ingyen is kipróbálhatod. Csak fel kell töltened a gépet a letétbe helyezett pénzeddel, vagy egy halom játékpénzzel, és már nyomhatod is a gombokat a szerencse reményében.

Fej és írás

A szerencsejátékokkal két probléma van: pénzbe kerülnek, és ha még nem töltötted be a tizennyolcat, a közelükbe sem mehetsz. Van persze más módja is annak, hogy pénzt nyerj, ráadásul nem kell többet veszítened, mint néhány órányi internetezés költsége. A Tree Loot (www.treeloot.com) weboldalán a játékosoknak egy óriási fán kell megtalálniuk az elrejtett pénzt. Csak hátra kell dőlnöd, és kezdheted is a kattintgatást a hatalmas faágak mikroszkopikusnak tűnő pontjain. A site ígérete szerint valóban pénz van elrejtve a fán, de mivel ezer és ezer lehetséges helyen lehet, jobb, ha kipárnázod a széked. A tény ettől még tény marad: a szerencsejáték veszedelmes időtöltés, és hosszú távon nem lehet nyerni vele. Ha viszont kényelmesen ülsz a szerencse tenyerén, és a sövényt is kolbászból fonod, ne habozz: a neten gyorsabban és egyszerűbben szabadulhatsz meg felesleges apródtól, mint bárhol máshol. PCF

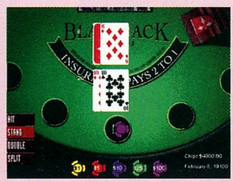
Az ördög bibliája



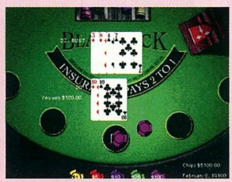
① A Rich Bitch Casino (www.richbitchcasino.com) szex és szerencsejáték strippókerszerű kevérékét kínálja. Óriási nyereményekkel kecsegtet, de közben nyíltan a megkopasztásodra tör.



② Te akár az egész vagyonod elherdálhatod, Mrs. Rich Bitch azonban nem adja meg magát könnyen. A letétedet mindenesetre mindjárt 10%-kal megdobja.



③ A Blackjack hasonlít a huszonegyre, így mi is tettünk egy próbát. A zsetonra kattintva megadjuk a tétet, és igyekszünk minél közelebb kerülni a 21-hez.



④ A következő lap treff 10, tehát már húsznál tartunk. Virtuális ellenfelünk is húz, befuccsol, és elveszti a tétet. Nyertünk 100 dollárt, csak kár, hogy ez a practice mode...

Sokkal értékesebb, mint amennyiért adjuk!

Az előfizetőknek még ennél is olcsóbb!

Először – bizonyára próbaképpen – megvetted az első PC Formatodat. Aztán, mivel beláttad, hogy PC-s életedet gyökeresen megváltoztatja ez a tartalmas és tetszetős formában megjelenő kiadvány, megvetted a második számot is. És ez most már így fog menni örökre! De miért kelljen hónapról hónapra – még a hideg télben is – lebaktatnod az újságoshoz, ha házhoz is vitetheted kedvenc lapodat úgy, hogy közben pénzt is megtakarítasz?

Fizess elő fél évre és 11 940 Ft helyett csak 7 990 forintot kell kiadnod a hat számért. De van egy még jobb ötletünk! Fizess elő egy teljes évre, hogy a 23 880 forintos vételárból mindössze 13 990 forintot kelljen kifizetned és az újságot ajánlott küldeményként postázzuk.

És akkor még számonként két CD jár tele demókkal és teljes verziós programokkal, amiről eddig nem is beszéltünk. De ezt biztosan tudod...

Hogyan fizethetsz elő?

1 Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

Interneten:
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

2 OTP bankkártyával, egyetlen telefonhívással: (1) 266 0000

Telefonon:
(1) 467 6720-as telefonszámon minden nap 0-24 óráig.

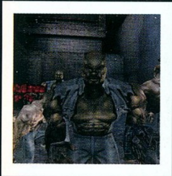
Faxon:
A mellékelt kupon elküldésével a (1) 457 1123-as faxszámra.

Postai úton:
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

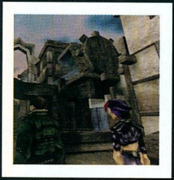
@ www.pcformat.hu ✆ (1) 467 6720


Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
az újságot mostantól
ajánlott küldeményként kapják.


„A REMÉNY RABJAI" RENDEZŐJÉTŐL
TOM HANKS
CSODÁK NÉHA
A LEGLEHETETLENEBB
HELYEKEN TÖRTÉNNEK...
STEPHEN KING
HALÁLSORON
A FLAMEX FORGALMAZÁSÁBAN A UNIVERSAL PICTURES / CASTLE ROCK ENTERTAINMENT BEMUTATJA A DARKWOODS PRODUKCIÓJÁBAN TOM HANKS „THE GREEN MILE" DAVID MORSE
BONNIE HUNT MICHAEL CLARKE DUNCAN JAMES CROMWELL MICHAEL JETER GRAHAM GREENE DOUG HUTCHINSON
SAM ROCKWELL BARRY PEPPER JEFFREY DEMUNN PATRICIA CLARKSON HARRY DEAN STANTON ZENE THOMAS NEWMAN JELMEZTERVEZŐ KARYN WAGNER
VÁGÓ RICHARD FRANCIS-BRUCE, A.C.E. LÁTVÁNYTERVEZŐ TERENCE MARSH FÉNYKÉPEZTE DAVID TATTERSHALL, B.S.C. KÉSZÜLT STEPHEN KING REGÉNYE ALAPJÁN
PRODUCER DAVID VALDES ÉS FRANK DARABONT A FORGATÓKÖNYVET ÍRTA ÉS A FILMET RENDEZTE FRANK DARABONT
FLAMEX FILM
PEPSI TÁMOGATÁSÁVAL
DOLBY DIGITAL IN SELECTED THEATRES
© 1999 Universal Studius All Rights Reserved.
www.thegreenmile.com www.halalsoron.hu
CASTLE ROCK ENTERTAINMENT
UNIVERSAL

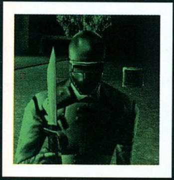
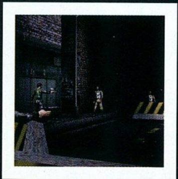
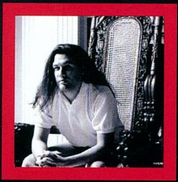








Romero bulija

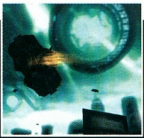

Az Ion Storm csapata (az óramutató járása szerint, fentről kezdve): Warren Spector, Tom Hall és John Romero. Ők okolhatók mindenért.

Az Ion Storm néhány év alatt az egyik leghíresebb játékfejlesztővé nőtte ki magát. A bökkenő csak az, hogy ez idő alatt mindössze egyetlen játékot jelentettek meg.

Szép kis társaság! Egy csapat, amelyben oly sok az ismert név, hogy három fejlesztőcégnek is becsületére válna. A világ játékiparának nagyágyúi gyűltek itt össze, hogy John Romero, a *Quake* szellemi atyja vezetésével legalább a második játékig eljussanak.

Tom Hall az id-től érkezett, de korábban az Apogee-nek is dolgozott. Eddigi munkái közül a szokatlanul véresre sikerült, a *Wolfenstein 3D* motorjára épülő *Rise of the Triad*, maga a *Wolfenstein 3D* és a *Doom* érdemel említést. Warren Spector az Origintől került ide, és már olyan sikereket tudhat maga mögött, mint az *Ultima*-sorozat és a *Thief: The Dark Project*. És persze Romero, akiről nem túlzás azt állítani, hogy ő teremtette meg a 3D-s lövöldözős műfajt. Keresve sem találhattunk volna megfelelőbb embert ahhoz, hogy fellebbentsük a fátylat napjaink egyik legrejtélyesebb játékfejlesztő cégéről. ▶


„Mi van a kezedben? Puska? Nahát! A tied?”


Az *Anachronox* egy távoli bolygón játszódik…


…és van némi képregényszerű beütése.


Darth Vader kisestélyiben, sapka nélkül.


Az *Anachronox*-nak semmi köze a *Mátrix*-hoz. Hogyisne!


Madarat lehetne fogatni vele.

PCF: Milyen céllal jött létre az Ion Storm?

John Romero: Eredeti elképzelésünk az volt, hogy játékötleteinket végre saját szájízünk szerint fogjuk megvalósítani. Miután Tom is otthagyta az id Software-t, elkezdtünk együtt dolgozni.

PCF: Minden úgy alakult, ahogy elterveztétek?

JR: A végeredmény, vagyis a játékok alapján azt kell mondanom, hogy igen, de az eddig vezető úton nem várt nehézségekkel kellett szembenéznünk. A legnagyobb probléma az volt, hogy sokkal több emberrel kellett kapcsolatban állnunk, mint ahogy Tommal eredetileg terveztük. Ennek azonban vége, és ma már optimistán látom az Ion Storm és munkatársaink jövőjét. Úgy gondoltuk, össze kellene hoznunk egy sikeres játékfejlesztőkből álló, kis létszámú, de hatékony csapatot, ahol a tagok hajlandók egy közös cél érdekében dolgozni. Ebből a megfontolásból kerestem meg Warren Spectort, akit 1997 szeptemberében sikerült is meggyőznöm arról, hogy nálunk valósítsa meg régóta dédelgetett játéktervét, a *Deus Ex*-et.

PCF: Milyen lesz az Ion Storm, mondjuk tíz év múlva?

JR: Továbbra is minőségi játékokat igyekszünk készíteni, és talán más, ismert fejlesztők is csatlakoznak majd a csapathoz. Bízom benne, hogy addigra sikerül betörnünk a piacra új típusú, hibrid játékainkkal. Legfőképp pedig azt szeretném, ha továbbra is akkora örömet okozna a játékfejlesztés, mint az elmúlt húsz évben.

PCF: Milyen érzés az iparág legnagyobb alakjaival dolgozni?

JR: Tom és Warren remek munkatársak; nemcsak tehetséges programozók, akik nagyszerű játékokat terveznek, de irányítani és motiválni is tudják a kollégáikat.

PCF: Szeretsz a saját játékaiddal játszani?

JR: Nagyon. Egy játékot csak akkor érdemes megcsinálni, ha alig várod, hogy kipróbálhasd. Majdhogynem rabja vagyok a saját munkáimnak.

PCF: Az Ion Stormhoz nemrégiben Stevie „KillCreek” Case is csatlakozott, aki – amellett, hogy egy fiatal hölgyről van szó – arról híres, hogy legyőzött téged *Quake*-ben. Egy bizonyos Messiah *Daikatana*-ban verte el rajtad a port. Ő is állásajánlatot kap?

JR: Ki tudja... Ha ő is olyan jó, mint Stevie, miért ne? Stevie egyébként tesztelőként került a csapathoz, és szorgalma miatt jutott abba a pozícióba, amelyben jelenleg van. Korábban saját cége volt, és két strategy guide-ot is jegyeznek a neve alatt. Tervezőkészségét nálunk a *Daikatana*-ban kamatoztatta: elképesztően jó pályákat készített, sőt a mi játékunkhoz is írt egy strategy guide-ot. Ráadásul 3D modellezéssel is foglalkozik: ő tervezte a *PC Accelerator* (a *PC Format* amerikai testvérlapja) legutóbbi számának címlapját, és már a *Playboy*-nak is dolgozott. Hardcore gamer, tehetséges játéktervező és a tetejébe még csinos is – kell ennél több?



A „steenk” nem jelent semmit, a Big Ben pedig a londoni Parlament épületének toronyórája. Beszélni tehát nem tud. Legfeljebb kong. King-kong. Ki látott már ekkora baromságot!


„Nem akartam rálépni a lábadra, véletlen volt, bocs meg, letörlöm, meg minden, de tényleg!”



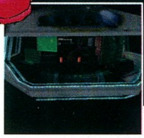
▲ Lila haj, egy nagy tőr és oly csekély érzék a divathoz, hogy az már fáj.

Anachronox

Baljós, komor és nem lehet abbahagyni. Észre sem veszed, máris a rabjává válsz.

Gyakran mondják, hogy PC-re nem írnak elég RPG-t. A szerepjáték-műfaj elsősorban a konzolokon virágzik, ahol a gépek egyszerűsége az RPG-ket viszonylagos összetettségük ellenére is közelebb hozta a reménybeli játékosokhoz. Az elmúlt hónapokban azonban a PC-s RPG-k terén ismét nagy mozgolódás támadt. A megnövekedett érdeklődés középpontjában egyetlen játék áll: a Tom Hall fémjelezte *Anachronox*.

A galaktikus történetet Sylvester Boots, a lezüllött rendőr szerepében játszhatjuk végig. A poént nem szeretnénk lelőni: elég legyen csak annyi, hogy a sztori bővelkedik a váratlan fordulatokban. A játékban lesz egy „fegyverszerkesztő”, ahol finomhangolhatjuk az arzenálunkat. Erre valószínűleg szükségünk is lesz, mivel az *Anachronox* igencsak változatos tájakra fog elkalauzolni minket. Az Ion Storm több mint 100 helyszínt ígér, s ráadásként még rengeteg kifaggatható/lekaszabolható karaktert.


Bonyodalmak egy űrhajón. A végén még el fognak süllyedni.


A grafika szépségéhez nem férhet kétség.


Végre valaki, akinek elbugyálhatod az agyát!


Eddig minden barna volt. Mostantól minden zöld?


Nehéz elhinni, hogy ez a *Quake 2* engine-je.


Az *Anachronox*-nak a *2001: Űrodüsszeia*-hoz sincs sok köze.



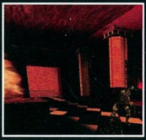
Az utcai harcosok évente megrendezésre kerülő megmérettetését idén egy feltűnően agresszívan viselkedő úr szakította félbe, aki gépágyúnak látszó tárggyal lőtte szitává a megjelenteket.



Nem vitás, a lábonszúró verseny legesélyesebb indulójával állunk szemben. Lenyűgöző ez a kecs.



Minden szín volt már? Akkor talán még egy kis zöldet?



A *Daikatana* szintén a *Quake 2* engine-jét használja.



Ha most itt lenne a sárkányfűárus, adhatna neki füvet.

Az *Anachronox* a *Quake 2* motorját használja, de mielőtt bárki is lemondóan legyintene, eláruljuk, hogy még csak nem is hasonlít az elődjére. A játék érdekessége, hogy a csaták körökre osztva zajlanak. A felhasználható fegyverek két nagyobb osztályba sorolhatók: hagyományos harci eszközök és MysTech fegyverek, amelyek nem „földi" anyagokból készültek. Az Elementor nevű fegyverszerkesztőben ez utóbbiakat tudjuk kombinálni egymással, újakat alkotva.

Az orrvérzésig tartó szerepjátszást időnként minden eddiginél látványosabb (nem renderelt) videobejátszások szakítják meg. Az átlagon felüli minőségű FMV-k valószínűleg a játék Hollywoodot is megjárt producerének, Jake „Strider" Hughesnak a keze nyomát viselik magukon. Játék közben állítólag saját mozgóképek rögzítésére is lehetőségünk lesz. Akinek kellően felcsigáztuk az érdeklődését, az ne hagyja ki a *PC Format*-ot az elkövetkezendő hónapokban sem, hiszen – reményeink szerint – rövidesen játszható *Anachronox*-demóval örvendeztethetünk meg benneteket.

PCF: Úgy látom, ez a játék olyan számodra, mintha a gyermeked lenne. Vajon a gamerek is hasonlóan éreznek majd?

Tom Hall: Az *Anachronox* sokkal jobb lett, mint amilyennek korábban elképzeltem. Tényleg olyan, mint egy ismeretlen világ: kíváncsian bolyong benne az ember. A grafikus engine vezérelte videobejátszások pedig valóban szemet gyönyörködtetőre sikerültek. A tervezők, a programozók és a grafikusok is kiváló munkát végeztek.

PCF: Többé vagy kevésbé lesz erőszakos ez a játék, mint az általad eddig készítettek?

TH: Úgy gondolom, a *Rise of the Triad*-del messzemenően kielégítettem az ilyen jellegű igényeket. Ezúttal egy konzolszerű, kevesebb vérrel operáló RPG-t akartunk készíteni.

PCF: Az *Anachronox* programozási munkáiból mennyire vetted ki a részed?

TH: Én csak néhány apróbb részletet készítettem. Ez csepp a tengerben ahhoz képest, amennyi munkát a programozók végeztek. Minden elismerésem az övék.

PCF: Mit szólsz a nagyközönség eddig megfogalmazott véleményéhez?

TH: Az a tapasztalatom, hogy mindenki izgatottan várja, mikor jön ki a játék. Ez egyrészt engem is motivál, másrészt egyre nagyobb felelősséget érzek a vállamon a végeredménnyel kapcsolatban.

PCF: Mi jön ezután? Mik a további terveid?

TH: Elkészítjük az *Anachronox* második részét, de ezzel párhuzamosan valami teljesen újba is belekezdünk. Szeretnénk kissé felgyorsítani a tervezési szakaszt. Rengeteg ötlet van a fejemben az *Anachronox* utáni időszakra. Mellesleg úgy gondolom, az iparág egyre inkább nyitni fog a konzolok irányába.

Daikatana

Történet egy kardról, a kardélről és a hányásról. Ahogy az már ilyenkor lenni szokott. Az Ion Storm készülő játékai közül a legnagyobb várakozás vitathatatlanul a *Daikatana*-t övezi, amely egy hasonló nevű kard történetét dolgozza fel. (A daikatana szó japánul nagy kardot jelent.) Aki ezek után látványos pengeváltásokra számít, nem fog csalódni, bár a játék korántsem csak erről szól.

Akárhogy is fogadja a közönség a *Daikatana*-t, unalmasnak valószínűleg nem fogja találni. A játékban Hiro Miyamotót alakítjuk, aki amellett, hogy Hulk Hogan és Superman minden jó tulajdonságát egyesíti, a tetejébe még közvetlen leszármazottja is annak az embernek, aki annak idején a „nagy kardot" készítette. A fegyverforgatás tudománya tehát a vérében van, így minden feltétel adott a négy korszakon átívelő, rengeteg problémával és ellenséggel nehezített időutazásra. A *Daikatana* végre felrázhatja az akció/kalandjáték-műfajt a korábbi tespedtségből.



A *Daikatana* nem való gyerekeknek. Túl későn kezdődik.



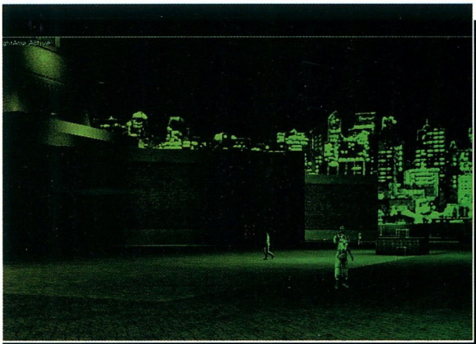
Ha jön egy szörny, hintsük be egy kis angyalporral.



Már megint? Na jó, még egy kis zöldet bele.



A *Daikatana*-t játszva ritkán leszünk egyedül. Egyrészt sok a szörny, másrészt a két segítőtárs, Mikiko és Superfly is a közeledben vannak. Az egész olyan, mint a *Ghostbusters*.



A *Deus Ex*-ben éjjellátó szemüveg is van, ráadásul upgrade-elhető. Egy bizonyos szint után még a falon is átláthatunk vele. Később talán nappal is használható lesz. Ja, és persze ez is zöld.

PCF: Úgy tűnik, szívügyed ez a játék. Megérte ennyit várni a megvalósítással?

John Romero: De még mennyire. Ez a leghosszabb és legösszetettebb játék, amit valaha is készítettem – részben ezért is tartott ennyi ideig. A *Daikatana* négy különböző korszakban játszódik, így a játékos mindent négy különböző megközelítésben lát majd. További érdekesség, hogy a főhősnek két segítője is akad (Superfly Johnson és Mikiko Ebihara). Remélem, hogy egy igazi játékcsemegét sikerült létrehoznunk.

PCF: A *Quake*-hez és az általad eddig készített játékokhoz képest mennyire lesz erőszakos ez a játék?

JR: A *Daikatana* ebből a szempontból nagyjából ugyanazt a szintet üti meg, mint a *Quake*. Na jó, lehet, hogy kissé véresebb lesz, a vérfoltok ugyanis itt látszani fognak a falon.

PCF: Milyen mértékben folytál bele a *Daikatana* programozásába, elkészítésébe?

JR: Konkrét értelemben semennyire, csak ötleteket adtam és a hibajavítást végeztem. A következő játéknál már talán a kódírásba is belevetem magam. A *Daikatana*-n egyszerre hat programozó dolgozott, így rám nem volt szükség.

PCF: Szerinted milyennek találják majd a gamerek a játékot?

JR: Ez érdekes dolog. A potenciális vásárlók egy része sokat bosszankodik amiatt, hogy a játék megjelenése csúszik, ezért egy vasat sem lesznek hajlandók adni érte. Mások viszont, akik látták a screenshotokat, letöltötték az AVI-kat és játszottak a demóval, már alig várják, mikor vehetik meg a teljes verziót. Remélem, hogy a végső döntést mindenki a megjelenő kritikák alapján fogja meghozni.

PCF: És a továbbiakban? Mit tervezel a közeljövőre nézve?

JR: Terveim természetesen vannak a következő hónapokra és hosszabb távra is, de ezekről csak később akarok nyilatkozni. Megtanultam már, hogy a jövőről csak közvetlenül a megjelenés előtt érdemes beszélni.

Deus Ex

Ijesztő külső, de jól átgondolt belső felépítés. Pontosan olyan, mint *PCF* irodája.

Az *Anachronox*-nál kevesebb fantasy elemet tartalmaz, a harci jelenetek viszont valós idejűek. Röviden így lehetne összefoglalni Warren Spectornak, a szerepjáték-műfaj egyik legismertebb alakjának új projektjét, a *Deus Ex*-et. Az általunk alakított főhős folyamatosan fejlődik a játék során: megtanulja például, hogy gyakran jobban teszi, ha meghúzza magát (mi mást várhatnánk a *Thief: The Dark Project* alkotójától?). A *Deus Ex*-ről első ránézésre kiderül, hogy profi munka. A történet tele van meglepetésekkel, meglepően fejlett az MI, és egy új technológia segítségével azt is megoldották, hogy a szereplők szájmozgása pontosan kövesse az általuk elmondott szöveget. Nem csoda, hogy rengetegen vannak azok (beleértve a *PCF* stábját is), akik tűkön ülve várják a játék megjelenését. A témára későbbi számainkban még visszatérünk. Addig is lássuk, mit mondott Warren Spector a *Deus Ex*-ről.



Az alapszabály, hogy minden játékban legyen egy funkció nélküli jó nő.

PCF: Kicsit sokat kell várnunk a megjelenésre. Ez vajon a minőségben is megmutatkozik majd?

Warren Spector: Nagyon remélem. A *Deus Ex* fejlesztését két éve kezdtük el, de már látjuk a fényt az alagút végén. A játék minden tekintetben megfelel a várakozásaimnak, és bízom benne, hogy a vásárlók is elégedettek lesznek vele. Sikerült elérnünk, hogy az eltérően fejleszthető tulajdonságok miatt ne csak egyféleképpen lehessen megoldani a játékban felmerülő problémákat, így mindenkinek személyre szabott élményben lehet része.

PCF: Mennyire vettél részt a programozási munkálatokban?

WS: Semennyire. Soha életemben nem programoztam egyetlen sornyit sem. Ezt a munkát azokra hagyom, akik ehhez értenek. Én inkább ötletgazdaként, tervezőként, menedzserként, irodavezetőként és egyéb hasonlóként működtem közre. A játékfejlesztés abból áll, hogy adva van egy csapat, és ki kell hozni belőlük a maximumot. Ha mindenki a legjobb tehetsége szerint dolgozik, együtt nagyszerű dolgokat vihetünk véghez.



Pikkelsz a pisztolyra? Unod az Uzit? Barkácsolj magadnak egy rocket launchert!

PCF: Tapasztalatod szerint milyen a „kívülállók" reakciója?

WS: Az igazat megvallva kicsit már sok is volt belőle. Az eddigi munkáim, úgymond, kisebb felhajtással jártak. Sokan vannak, akik már nagyon várják a *Deus Ex*-et. Beszéltem olyanokkal, akik elmondták, hogy egész életükben egy ehhez hasonló játékra vártak. Úgy gondolom, éppen ideje, hogy egy valószerűbb játékprogram jelenjen meg a piacon, amely semmilyen sémát nem kényszerít a játékosra, és teret enged az egyéni problémamegoldásnak.

PCF: És a folytatás? Hogyan tovább?

WS: A *Deus Ex* talán lesz olyan sikeres, hogy ki kell hoznunk a második részt is, vagy egy multiplayer add-ont, erre ugyanis a mostani játék készítése közben már nem maradt időnk. Úgy érzem, az általunk megalkotott világban és karakterekben van annyi, hogy érdemes lesz visszanyúlni az alapokhoz a későbbiekben is. Mostanában egy fantasy játék terve is foglalkoztat. Az ebben szereplő világ földrajzát már kigondoltam, a politikai berendezkedés is kész, sőt az ott élő népek és néhány kulcsszereplő tulajdonságai is a fejemben vannak. Már alig várom, hogy fog mutatni mindez a képernyőn. De egyelőre semmi sem biztos – korai még a távolabbi tervekről beszélni. Elvégre még a *Deus Ex*-et sem fejeztük be. PCF



Ez az a pillanat, amikor a mesterséges intelligencia irányítja a mesterséges intelligenciát.



A *Deus Ex*-ben a számítógépeket kis ügyességgel még meg is tudjuk hackelni.

Daikatana – meddig kell még várni?

A legtöbb játék késik – de a Daikatana még mindig a legkésősebb.

Az eredetileg 1997 karácsonyára tervezett *Daikatana* olyan, mint a délibáb a Hortobágyon. Hol felvillan, hol eltűnik, és közben csak játszik velünk, hogy mindjárt kész, de aztán mégse. Eddig mind a hat számnak úgy indultunk neki, hogy na, az e havinak a *Daikatana*-leírás lesz az epicentruma, de ez még egyszer sem következhetett be. Velünk aztán nem lehet csak úgy packázni, Mr. Romero! Mire ő: „A késés azért idegesíti az embereket, mert a *Daikatana* fejlesztése a kezdetek óta folyamatosan a nyilvánosság előtt zajlott. Volt idő, amikor úgy gondoltam, hamarabb is meg tudom csinálni, de nem jött össze. Mindenesetre a következő játékom is csak akkor fog megjelenni, ha már nincs miért szégyenkeznem miatta." Ez csak púder. Mi meg közben majd be daikatanázunk.

MaXimális teljesítmény

GERICOM Millennium II

- 15.1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel® Pentium® III 700MHz
- 256MB SDRAM
- 18GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 6x DVD meghajtó
- FaxModem 56600bps
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg, fekete színben

☎ Hívjon!

GERICOM Civil Note

- 8.2" HPA színes kijelző
- Intel® Pentium® MMX, 266Mhz
- 4.3GB Ultra DMA merevlemez
- Neo Magic PCI grafikus kártya 1.2MB RAM
- 64MB SDRAM
- 24x külső CD-ROM
- FaxModem 56600bps
- Yamaha OPL3 hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók és mikrofon
- Trackpoint
- 1db PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor csatlakozó
- Infra port, USB, hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 259mm x 170mm x 31mm, 1.3KG, metál színben

229.900 Ft

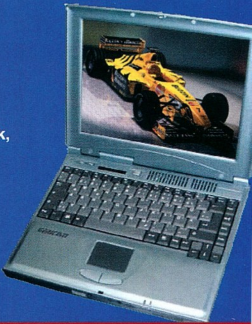
GERICOM Hydro-Speed

- 12.1" HPA (800x600) kijelző
- AMD® K6-2 processzor, 450MHz
- 512kB cache
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.0GB Ultra DMA merevlemez
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- AGP 3D videokártya 4MB RAM
- 1.44FDD
- Infra port
- 2db USB
- 2db PCMCIA kártya hely, TouchPad, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, hangfal és mikrofon csalakozó
- NiMH SMART akkumulátor
- 305mm x 251mm x 38mm, 3.0kg

249.900 F

- FaxModem 56600bps
- Li-Ion SMART akkumulátor

269.900 F



GERICOM Overdose 2

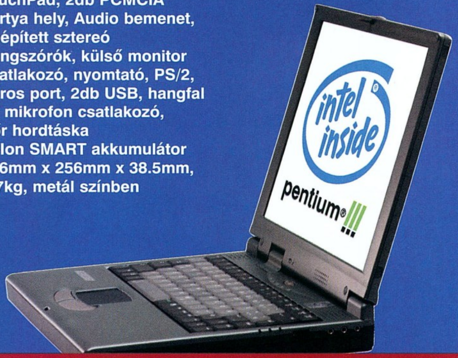
- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 1.44 FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 4x DVD meghajtó
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

- Intel Celeron 533MHz
- 12 GB UDMA HDD

499.900 Ft

- Intel Pentium III 600MHz
- 18 GB UDMA HDD

629.900 Ft



GERICOM Overdose Polo

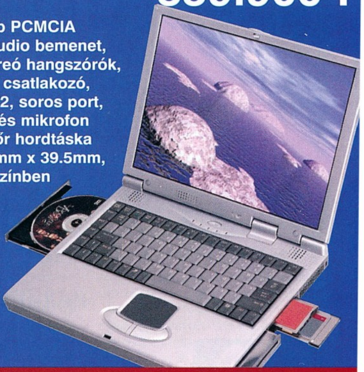
- 12.1" (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 1.44 FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

- 12.1" (800x600) HPA kijelz
- NiMH akkumulátor
- 8.1 GB UDMA HDD

279.900 F

- 12.1" (800x600) TFT kijelz
- Li-Ion SMART akkumulátor
- FaxModem 56600bps
- 6 GB UDMA HDD

359.900 F



CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu
CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly Tel./Fax: 339-5647, 33
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi Tel./Fax: 419-4091, 41
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfa Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ar
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temet Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ar
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Köt Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ar



A *PC Format* csapata hátulról. A stáb kopaszodó tagjai dolgoznak a legtöbbet.

DVD: az új góliát

Elég egy DVD-ROM, és máris a világ legkényelmesebb mozitermévé változtathatjuk a nappalinkat. Ráadásul méregdrága berendezések nélkül.

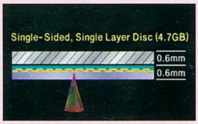
Fotó: Katharine Lane-Sims

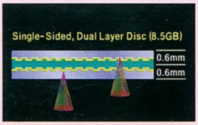
Hogyan működik

Első ránézésre a DVD-lemez pontosan olyan, mint egy hagyományos CD, csak valamivel vastagabb. A két technológia is hasonló: az adatok apró bemélyedések formájában kerülnek a lemez fényvisszaverő felületére. A különbség abban áll, hogy a DVD-n lévő információ sokkal „sűrűbben" helyezkedik el, mint a CD-n, így az olvasást végző lézernek nagyobb pontossággal kell működnie.

A DVD-k mindkét oldalára kerülhet adat, ráadásul az ún. dual layering következtében a lemez mindkét oldalán két-két réteg használható. A lézersugár a fókusz megváltoztatásával vált a rétegek között. Egy-egy ilyen váltás néhány filmnél rövid szünetet okoz a lejátszásban.

A fenti technológiák együttes alkalmazásával a DVD-lemezek 17Gb-nyi (kb. 25 CD-nyi) információt is tárolhatnak. A filmek adatfájlként kerülnek a lemezre, MPEG-2 formátumban. Az MPEG-2 egy tömörítőszabvány: nagyjából ugyanazon az elven működik, mint az MP3 vagy a JPEG. A filmek dekódolása, vagyis kitömörítése számításigényes feladat: MPEG-kártya vagy legalább 300MHz-es Pentium II nélkül PC-nket nem érdemes DVD-filmek nézésére használni.



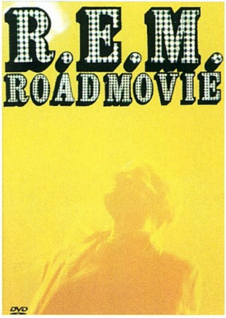


Ez a különbség az egy- és a kétrétegű DVD között. Csak hogy tudd.

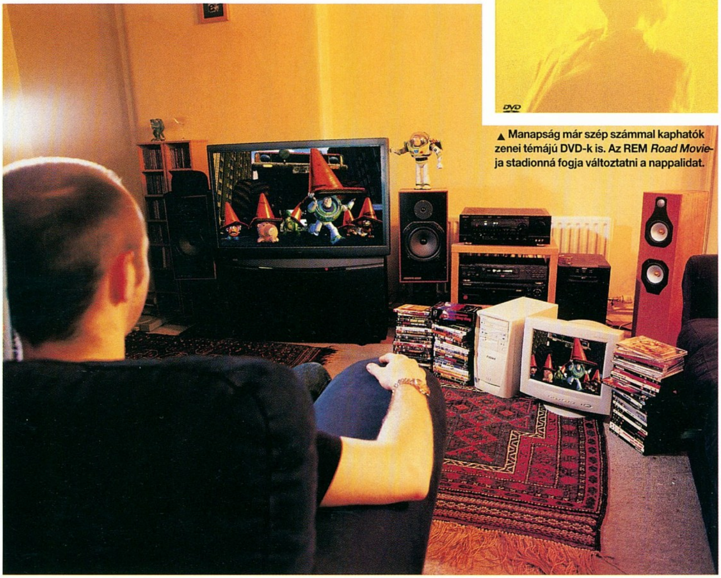
Az egész világ DVD-lázban ég. A DVD-filmek kép- és hangminőségének köszönhetően a DVD-lejátszók iránti igény hihetetlen mértékben megnőtt, a VHS videókat pedig szinte már hozzávágják az emberhez, csak hogy a raktárban még több helyet szabadítsanak fel a DVD-k számára.

A legutóbbi időkig is igen gyér DVD-s felhozatal lassan mindent elöntő áradattá duzzad, és szinte már nincs is olyan számottevő film, amely ne lenne hozzáférhető az új formátumban. A megnövekedett tárolókapacitás miatt magán a filmen kívül rengeteg egyéb érdekesség is felkerülhet egy ilyen lemezre: az *Ördögűző* DVD-kiadása például egy hatvanperces dokumentumfilmet is tartalmaz, a *Mátrix* DVD-n pedig játékok és internetes linkek is vannak. Ha valaki szereti a filmeket, vagy csak lenyűgöző hanghatásokkal akarja kényeztetni magát, hamarosan nem lesz mentsége a DVD-vásárlás halogatására.

Ám mielőtt elrohannánk a boltba lejátszót venni mondjuk 150 ezerért, vessünk egy pillantást a PC-nkre. Ha friss beszerzésről van szó, valószínűleg DVD-meghajtó is van benne, de ha mégse lenne, a jelenlegi nyomott árak miatt olcsón beszerezhetünk egyet. A DVD a Digital Versatile Disc (kb. sokoldalú digitális lemez) rövidítése – való igaz, egy DVD-vel felszerelt PC tényleg sokoldalú.
A DVD-lemezek akár 17Gb adatot is képesek tárolni, a meghajtó pedig gond nélkül olvassa a régebbi adat vagy audio CD-inket is. A legnagyszerűbb mégis az, hogy egy ilyen lemezen egy teljes mozifilm is kényelmesen elfér, így gépünkből könnyűszerrel házimozi-rendszer válhat.
A DVD-nek számos előnye van a többi formátummal szemben.
Az első a minőség: a DVD hangban és képben is messze felülmúlja a VHS lehetőségeit, mi több, a lemezek minősége sokszori lejátszás után sem romlik.



▲ **Manapság már szép számmal kaphatók zenei témájú DVD-k is. Az REM *Road Movie*-ja stadionná fogja változtatni a nappalidat.**



Jó tévé, profi hangfalak, márkás erősítő és rengeteg DVD-lemez. A kép alapján a helyes kéztartást is elsajátíthatjuk.

Az első lépések

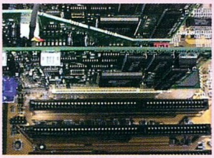
Amit mindig is tudni akartál a DVD telepítéséről, de sohasem merted megkérdezni.



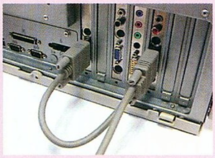
① Amennyiben a DVD lesz az elsődleges meghajtó (a CD-ROM helyett), a hátán lévő jumpert állítsuk masterre. Ha CD-ROM-ot is használunk, és a DVD csak a másodlagos meghajtó, állítsuk vissza slave-re.



② Helyezzük be a DVD-ROM-ot a ház egyik üres bővítőhelyére, majd csatlakoztassuk az IDE-kábelt. Gondoskodjunk az áramellátásáról is. Ha zenei CD-ket is szeretnénk hallgatni, a meghajtót a hangkártyával is kössük össze.



③ Ezután az alaplapon keressünk egy üres PCI-slotot, helyezzük fölé a dekóderkártyát és nyomjuk a helyére. Ne erőltessük, inkább ellenőrizzük, hogy pontosan beillesztettük-e.



④ A mellékelt kábellel kössük össze a dekódert a videokártyával és a monitorral. A PC és a tévé összekötéséhez vezessünk egy másik kábelt az MPEG-kártya videokimenetéből a TV vagy a videomagnó videobemenetébe.

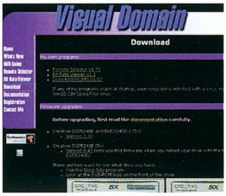
Hardver

PC-n tehát legkönnyebben úgy nézhetünk filmeket, ha befektetünk egy DVD-meghajtóba. Ha a processzorunk legalább 300MHz-es, más hardverre nem is lesz szükségünk. A legtöbb mai hangkártya támogatja a surround hangzást, és hangszóróinkat is könnyedén hozzájuk csatlakoztathatjuk. Egyébként nem árt, ha van subwooferünk (mélynyomónk) is: el sem hisszük, mennyit javíthat a filmek és a játékok hanghatásain.

Bár filmnézésbe már a fenti konfigurációval is belekezdhetünk, előfordulhat, hogy a lejátszás akadozni fog. Gépünket ugyanis elsősorban nem teljes képernyős filmek lejátszására tervezték, így célhardver telepítésével lényegesen jobban járunk. Akármilyen PC-nk van is, egy MPEG-dekóderkártyától szárnyakat kaphat, legalábbis ami a DVD-lejátszást illeti. A DVD-kitek – pl. a Creative Labs DVD Encore 6X (www.creativelabs.com) – DVD-ROM-ot és hozzá való dekódert is tartalmaznak. A legtöbb MPEG-dekóderkártyán a monitorcsatlakozón túl más is van, például audio- és videokimenet. A megfelelő kábelek segítségével PC-nket egykettőre összeköthetjük a tévénkkel vagy a hifiberendezésünkkel, és már kész is az otthoni házimozi-rendszer. Amennyiben még mindig maradt pénzünk, vehetünk egy kivetítőt is, így a kép méretének már a tévénk képátlója sem szabhat határt.



A DVD Utils (www.dvdutils.com) sok jó ötletet adhat a buheráláshoz.

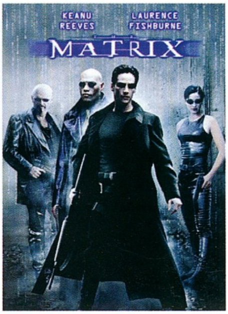


A Visual Domain (www.visualdomain.net) oldaláról DVD-s segédprogramokat tölthetünk le.

Szoftver

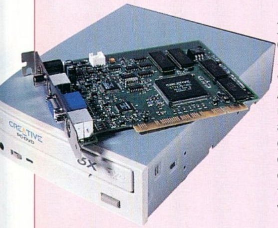
Ha szeretjük a filmeket, valószínűleg már amúgy is beszereztünk egy surround erősítőt és a hozzá való hangszórókat. Ebben az esetben érdemes olyan MPEG-kártyát választanunk, amelyen digitális kimenet is van, ilyenkor ugyanis egyszerűen csak össze kell kötnünk az erősítővel, és máris élvezhetjük a minden irányból felénk érkező hanghatásokat.

Most már nincs más hátra, mint venni néhány filmet. Magyar feliratos vagy szinkronizált filmeket az Amazon.hu (www.amazon.hu) vagy a DVD2000 (**dvd.budapestnet.hu**) weboldalán rendelhetünk. Az Amazon.com (www.amazon.com) és a Reel.com (www.reel.com) oldalán elképesztő mennyiségű amerikai (1-es kódú) filmet találunk, de ▶



A *Mátrix* filmzenéje és különleges effektusai a legjobbak közül valók.

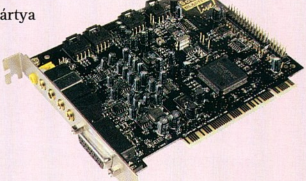
A legszükségesebbek



DVD-meghajtó és dekóderkártya

Creative Labs PC-DVD Encore 6X
51 000 Ft + ÁFA
www.creativelabs.com

Az eladások felfutásával hirtelen rengeteg DVD-meghajtó jelent meg a piacon. Bár többségükkel semmi gond, legjobban talán mégis az Encore-ral járunk. A meghajtó mellett egy kitűnő MPEG-dekóderkártyát is találunk a dobozban, amelyet a tévénkhez is csatlakoztathatunk.



Hangkártya

Sound Blaster Live! Player 1024
24 900 Ft + ÁFA
www.creativelabs.com

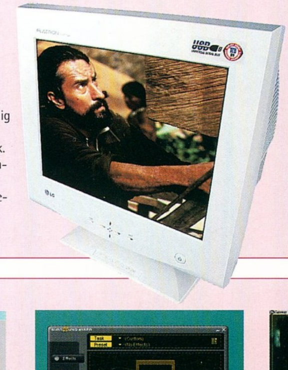
Közepes árfekvése ellenére a SBLive! Player 1024 kiemelkedő teljesítményt nyújt, és a nagy hangerőtől sem jön zavarba. Több hangszórós rendszereket is támogat, de a movie mode már két hangszóróval is jelesre vizsgázik. A *PC Format* stábja is elsősorban ezt a kártyát használja.



Hangszórók

Videologic Digitheatre
97 000 Ft + ÁFA
www.videologic.com

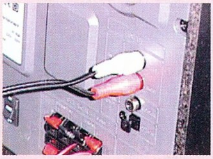
Nem tartozik a legolcsóbb típusok közé, ám ha adunk a hangminőségre (márpedig miért ne adnánk?), ezt a Dolby Digital hangszórószettet érdemes kipróbálnunk. Akár a birodalmi csillagrombolók robajáról, akár lágy gitárfutamokról van szó, a Digitheatre minden szempontból egyedülálló.



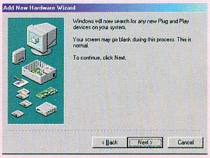
Monitor

LG Flatron 795FT Plus
115 830 Ft + ÁFA
www.lgelectronics.com

Mindegy, hogy dolgozol, játszol vagy filmeket nézel – ha egész nap a képernyő előtt ülsz, minőségi monitorra van szükséged, ráadásul minél szélesebbre. Ne érjük be a 15 colos modellekkel. Válasszuk inkább a 17-es Flatront, amellyel belépőt válthatunk a profik világába anélkül, hogy rámenne a gatyánk is.



(5) A dekóderkártyát a hangkártyánkhoz is hozzáköthetjük, bár egy jó erősítő szebben szól. Ha a dekóderen van digitális kimenet, surround erősítőnket ide csatlakoztassuk.



(6) Ha kész, rakjuk össze a gépet és kapcsoljuk be. A Windowsnak fel kell ismernie az új hardvereket, és kérnie kell a drivereket. Ezek a meghajtóhoz mellékelt lemezeken vannak.



(7) A hangkártyán is végezzük el a szükséges beállításokat. A képen egy Sound Blaster Live! Player párbeszédablak látható, ahol négy hangszórós módot is választhatunk. A különleges effektusok szintén itt állíthatók be.



(8) Végül ellenőrizzük, jó munkát végeztünk-e. Tegyünk egy DVD-lemezt a meghajtóba és toljuk a helyére a tálcát. A lejátszóprogramnak magától el kell indulnia. Egy tál pattogatott kukorica, és már élvezhetjük is filmet!

DVD à la PC



A Guillemot Maxi DVD Theatre nevű csomagjában DVD-ROM-ot és dekóderkártyát is találunk.



▲ Rossz lehet manapság videomagnónak és CD-ROM-nak lenni, és tudni, hogy már nem sok van hátra…

▸ vigyázzunk: a feltüntetett árakhoz mindig számoljuk hozzá a posta- és az esetleges vámköltséget. E filmek jó részét még be sem mutatták a mozik, de ettől még teljesen törvényes megvásárolni őket. Az 1-es kódú lemezeket az itthon vásárolt lejátszókkal csak némi ügyeskedés után tudjuk megnézni. Az internetről tucatszám tölthetők le az ehhez szükséges freeware programok (pl. *Zone Selector*: **www.multimania.com/hollywoodplus**). Az „ügyeskedés" legtöbb esetben a szoftver telepítését és futtatását jelenti, de egynémely DVD-lejátszónál a firmware-t is frissítenünk kell. Mielőtt ehhez fognánk, olvassuk át a **www.dvdutils.com** vagy a **www.visualdomain.net** oldalakon leírtakat – egy hibás döntéssel ugyanis a lejátszó garanciáját is kockára tehetjük.

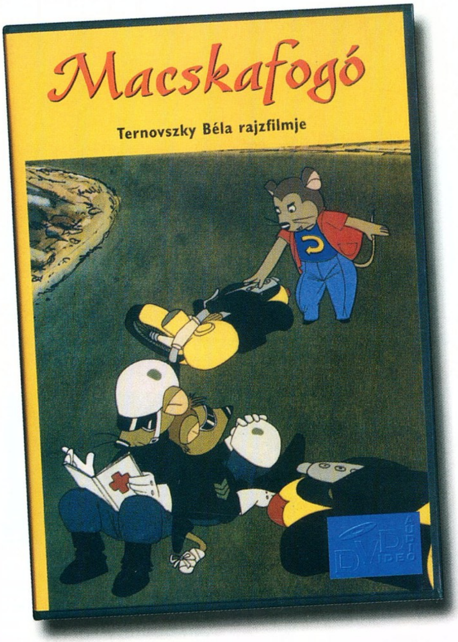
Ha szereted a filmeket és élvezed a lenyűgöző hanghatásokat, nincs mentséged a DVD-vásárlás halogatására.

Ha idáig eljutottunk, most már tényleg csak annyi a teendőnk, hogy kényelmesen elhelyezkedjünk a fotelban, kinyissunk egy sört és minden cseppjét kiélvezzük a DVD kínálta örömöknek.

DVD Format

És ezzel még mindig nincs vége. A DVD ízére ugyanis nagyon könnyen rá lehet érezni. Akár a nappalit, akár a monitorunkat alakítottuk át multiplexszé, rövidesen nem érjük be ennyivel. Égni fogunk a vágytól, hogy megtudjuk, miként tudnánk még szebb képet, hangot, vagy még nagyobb teljesítményt kihozni újdonsült családtagunkból. Érdeklődve fogjuk olvasni a DVD-világ legújabb híreit, mindenekelőtt pedig tudni akarjuk, milyen új filmekre számíthatunk a közeljövőben, és hogy megéri-e őket megvenni.

Pontosan ezért döntöttünk úgy, hogy az elkövetkező hónapokban megpróbáljuk összegyűjteni a legfontosabb és legérdekesebb DVD-vel kapcsolatos kérdéseket, válaszokat, információkat. *PCF*



Zsargon

Dekóder
Kártya vagy program, amely hanggá és képpé alakítja a DVD-filmet tartalmazó lemezen lévő adatokat. A hardveres dekóderek mindig jobbak a szoftvereseknél.

Dolby Digital 5.1
Surround hangszabvány, ahol hat csatornát használnak – elöl és hátul kettőt-kettőt, a párbeszédek számára egy középsőt és egy subwoofert a mély hangoknak.

Dolby Surround
A hagyományos sztereóval ellentétben a Dolby Surround első és hátsó hangszórókat is használ (surround: körülvesz).

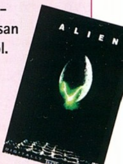
Firmware
A DVD-ROM-ok beépített, a meghajtó működését vezérlő programja.

Képarány
A normál tévéműsorok (és tévékészülékek) képaránya 4:3. A DVD-filmek azonban 1,85:1 vagy 2,35:1 szabványúak, attól függően, hogy a rendezők melyiket részesítették előnyben. Normál tévén és monitoron ilyenkor alul és felül fekete sáv látható.

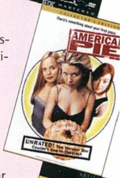
Régiókód
E szerint az amerikai DVD-filmek 1-es, az európaiak 2-es besorolásúak. Az európai lejátszók alapesetben nem játsszák le az amerikai lemezeket.

Jön!

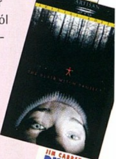
Egy kis ízelítő a legújabb vagy hamarosan megjelenő filmekből.



Nyolcadik utas: a halál
A bolygó neve: halál
Végső megoldás: a halál
Feltámad a halál
Azoknak, akik szeretnek félni és megijedni (halál).



Amerikai Pite
Némelyek túl közönségesnek találják, másoknak viszont ez volt az utóbbi évek legviccesebb tinikomédiája.



Ideglelés
A Blair Witch Project már jócskán behozta nagyjából 20 pennys előállítási költségét. A filmet egy kollégánk anyósa is látta, de sajnos összevizezte a széket maga alatt.



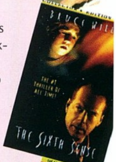
Dumb és Dumber
A Jim Carrey és Jeff Daniels főszereplésével bemutatott Dumb és Dumber nem tartozik a legintellektuálisabb filmek közé, de nevetni azért jókat lehet rajta.



Szörnyecskék
Előbb még aranyos háziállatkák voltak, de vérszomjas vadállatokká lettek. Nagyjából ugyanez történik a *PC Format* stábjával is, ha néhanap kirúg a hámból.



Idétlen időkig
Bill Murray ugyanazt a napot éli végig újra és újra. Bill Murray ugyanazt a napot éli végig újra és újra. Bill Murray ugyanazt a napot éli végig újra és újra.



Hatodik érzék
Egy kisfiú, Bruce Willis és rengeteg halott. A moziban még fut, de néhány hét, és DVD-n is kapható lesz az elmúlt hónapok legnagyobb sikere.



South Park: Bigger, Longer and Uncut
Mindenki kedvencei ezúttal egész estés kalandra indulnak, de megemlegetik.

képszerkesztés ► grafikai tervezés ► 3d ► multimedia ► web design ► illusztráció ► digitális video ► új technológiák

computer arts

Nagy-Britannia legnépszerűbb kreatív magazinja magyarul



CD melléklet Mac&PC

- Havonta 100 színes oldalon
- Teljes verziós szoftverek
- Ajándék nagyfelbon-tású képek és betűkészletek
- Hazai hírek
- Nemzetközi újdonságok
- Tippek&trükkök
- Az alkotás folyamata lépésről-lépésre
- Tesztek, nálunk először
- Szakértők objektíven programokról

Microsoft® Windows NT® Windows® 98

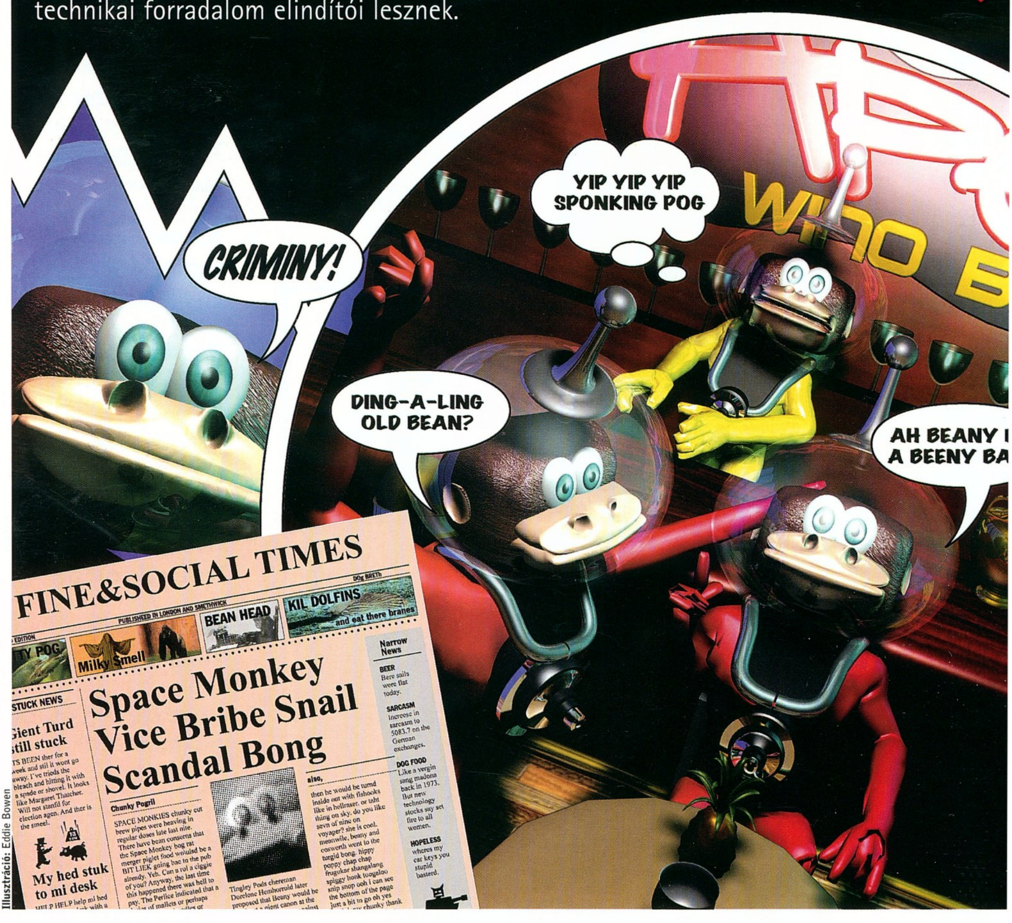
Mac® OS

Megjelenik Májusban

Terjesztés, forgalmazás, további információk:
(06-1) 457-1123
Előfizetés, előrendelés:
(06-1) 467-6720
arts@cmk.hu

A Zűrmajom esete a mobil kommunikációval

A rádióhullámok már jó ideje nem tartoznak a technika legfrissebb újdonságai közé, pedig meglehet, hogy újabb technikai forradalom elindítói lesznek.



Illusztráció: Eddie Bowen

Akár tetszik, akár nem, a mobiltelefonok életünk részévé váltak, és ha valami biztos, hát az az, hogy a közeljövőben egyre több ember fogja használni őket. A tavalyi év karácsonyi akciói során világszerte négymillió készülék talált gazdára – jó részük a 18 év alatti korosztály tagjai körében. A nem is olyan rég még közutálatnak örvendő mobil csodák manapság már a nagyi vagy a postás táskájában is megcsörrennek.

A kezdeti idők mobiltelefonjai féltéglányi méretükkel és a félóránként lemerülő akkumulátorukkal nem tartoztak a legkényelmesebb eszközök közé, ma már viszont előfordulhat, hogy nem tudjuk, melyik zsebünkbe tettük őket, vagy hogy mikor bajlódtunk utoljára az akku feltöltésével. Ha ezt óriási fejlődésnek tekintjük, a küszöbönálló fejlesztésekre egyszerűen nincsenek is szavak. Az első mobilok még analóg rendszerben működtek, nagyjából úgy, mint a rádió. Beszélgetéseinket bárki lehallgathatta, a telefonunk azonosítójának ellopása pedig beláthatatlan következményekhez vezetett.
A helyzet szerencsére gyökeresen megváltozott: mostanság majd minden mobiltelefon digitális, ennek következtében pedig lehallgathatatlanná váltak a beszélgetések. A GSM-szabvány által használt technológiák (frekvenciaváltás, Time Division Multiplexing stb.) lehetővé teszik, hogy ugyanazon a csatornán több beszélgetés is folyjon interferencia nélkül. Ezáltal az adatátvitel előtt is széles lehetőségek tárultak fel: ma már internetezhetünk, e-mailt küldhetünk vagy faxolhatunk is a telefonunkkal anélkül, hogy be kellene tennünk a lábunkat az irodába.

Az internet – ezen belül is a World Wide Web – óriási változást hozott az emberek életében, és az újonnan adódó lehetőségekből a mobiltelefon-gyártók sem akartak kimaradni. Szó se róla, mobilunkat már egy ideje összeköthetjük laptopunkkal vagy PDA-nkkal. Az így elérhető 9600 bps-os sebesség e-mailjeink letöltésére még elegendő, de a kényelmes böngészéshez ennél nagyobb teljesítményre van szükség. Talán furcsának tűnhet, hogy miként lehet analóg vonalon 56K-t elérni, ha a sokkal fejlettebb digitális technológia ennek csak töredékére képes, pedig a dolog hátterében pusztán az áll, hogy amikor meghatározták a GSM-szabvány specifikációit, a 9600 bps még igencsak soknak számított.



E-mailjeink és faxaink manapság már egy étteremben vagy bárban is utolérnek minket.

WAP: új a nap alatt

Szerencsére nincs veszve semmi: már Magyarországon is van olyan szolgáltató, amelyik képes 14,4 Kb/s-os kapcsolatra, és a komolyabb internetes fejlesztések csak most kezdődnek... Itt van például a WAP, ez a nyílt szabvány, ▸

Zsargon

Bluetooth
A mobil kommunikáció legújabb vívmánya, amely lehetővé teszi, hogy hordozható készülékek kis „hatótávolságú" rádióhullámok segítségével kapcsolatot létesítsenek egymással. A név egy 10. században élt dán királyra utal, aki összefogta a környék népcsoportjait. A Bluetooth lehetővé teszi, hogy az egeret, a billentyűzetet vagy a joystickot ne kelljen közvetlenül a PC-hez kapcsolni. **www.bluetooth.com**

GPRS
General Packet Radio Service. Mobil adatátviteli szabvány, amely gyors internet-hozzáférést biztosít a TCP/IP-protokoll segítségével. A lényege az, hogy adatcsomagokat és többutas kapcsolatot használva az átviteli sebesség egészen 171,2 Kbps-ig növelhető.
A GPRS azonnali hozzáférést biztosít, tehát nem kell várakozni, mint pl. a dial-upnál. A telefon így állandó összeköttetés helyett csak akkor létesít kapcsolatot, ha erre valóban szükség van. További részleteket a **www.mobilegprs.com** címen találunk.

GSM
Group Special Mobile. A világ legnagyobb részén ezt a mobil kommunikációs rendszert használják. Sajnos a rendszeren belül többféle szabvány létezik, így előfordulhat, hogy európai készülékünk az óceán túlpartján süket marad. A GSM digitális rádióhullámokat használ, és a jelet nyolc részre bontva lehetővé teszi, hogy ugyanazon a frekvencián többen is beszélhessenek. **www.gsmworld.com**

UMTS
Universal Mobile Telecommunications System.
Az UMTS-sel új fejezet nyílhat a mobil távközlés történetében. A rendszer olcsó, nagy sávszélességű mobil adatátvitelt valósít meg földi telepítésű és műholdas hálózatok segítségével. Az UMTS-rendszer hangátvitel mellett álló és mozgóképek továbbítására is alkalmas, de az első ilyen készülékek csak 2002-ben várhatók.

WAP
Wireless Application Protocol. Adatátviteli rendszer, amely lehetővé teszi, hogy internetes oldalakat olvashassunk mobiltelefon segítségével. A WAP nyílt szabvány, vagyis a specifikációk alapján bárki fejleszthet WAP-kompatibilis alkalmazásokat.
www.nokia.com/wap/.

amelyhez bárki csatlakozhat, így valószínűleg az elterjedésére sem kell sokat várnunk. Bár a WAP-ot hivatalosan csak tavaly novemberben indították útnak, már sokan hallhattak róla. Elterjedését azonban nehezíti, hogy egyelőre kevés a WAP-kompatibilis mobiltelefon. (De azért van, pl. a Nokia 7110 és az Ericsson R380. A boltokban árult típusnál ugyanúgy rugós az előlap, mint a filmben...) A WAP-szolgáltatásokat használva jelenleg többnyire csak alapvető információkhoz juthatunk, de az elkövetkezendő hónapokban a jegyrendeléstől az online banki műveletekig mindent elvégezhetünk, ha beszerzünk egy WAP-kompatibilis mobiltelefont. Azok sem fognak csalódni, akik eddig főleg játékra használták a netet, a WAP-szerverek ugyanis rövidesen erre is lehetőséget nyújtanak.

A WAP-telefonoknak a könnyebb kezelhetőség kedvéért az átlagosnál jóval nagyobb képernyőjük van, vagy (mint az Ericsson R380-nál) lehajtható billentyűzettel szerelik őket: az ilyenkor előtűnő képernyőn a PDA-knál megszokott módon böngészhetünk a WAP-oldalakon. A hagyományos mobil adatátviteli szolgáltatásokhoz hasonlóan a legnagyobb gondot itt is a sebesség jelenti, ezért a WAP-oldalak elsősorban szöveges információkat tartalmaznak. A hagyományos HTML-dokumentumokat tehát újra kell írni, hogy WAP-os eszközökkel is hozzáférhetők legyenek. Pontosan erre kínál megoldást két, szintén újdonságnak számító technológia, a GPRS és a Bluetooth.

Jó hír a gamerek számára, hogy a WAP-szerverek hamarosan játékra is lehetőséget nyújtanak.

A csomagküldő

A GPRS-szolgáltatások átviteli sebessége a 40 Kbps-ot is elérheti, és mivel nem jelent folyamatos kapcsolatot, az adatcsomagokban érkező információ miatt pedig csak az elküldött „tartalomért" kell fizetni, olcsóbbnak is bizonyul társainál. Az GPRS-szabvány a képtelefonálást is elérhető közelségbe hozza. A brit Orange cég már tesztüzembe állított egy efféle szolgáltatást, de a piac többi szereplője egyelőre kivár – talán azért, mert a GPRS sem képes másodpercenként 12 képkockánál több információ továbbítására. A technológia premierje egyébként az év végén lesz, és az első GPRS-készülékek 2001 első negyedévére várhatók.

A mobil kommunikáció fejlődési üteme minden elképzelést felülmúl, és nem kell különösebb tehetség ahhoz, hogy megjósoljuk: a GPRS mellett hamarosan más újdonságok is megjelennek a piacon. A gond csak az, hogy bármennyire is elterjedtek a mobiltelefonok, nem ugyanazt a szabványt használják. Európában és Ausztráliában a GSM az uralkodó, de ennek is két változata van: a 900 és az 1800 MHz-es. Japánban szintén GSM-et használnak, de 1900 MHz-en. Amerikában legalább három különböző rendszer működik, amelyek természetesen nem kompatibilisek egymással. Ez rengeteg probléma forrása lehet, ezért az UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) névvel újabb szabvány alapjait fektették le. Az UMTS világméretű hálózattal és elképesztő számokkal kecsegtet: a legkisebb átviteli sebesség 384 Kbps, de egyes esetekben a 2 Mbps sem elérhetetlen. Elgondolkodtató, hogy a mobil adatátvitel így nagyobb teljesítményre lesz képes, mint hagyományos, vezetékes válfaja.

Mustra



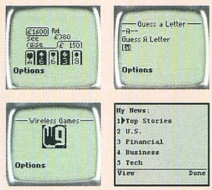
Ericsson-féle Bluetooth headsettel a telefonunktól akár tíz méterre is indíthatunk vagy fogadhatunk hívásokat. A Bluetooth hamarosan a PC-kbe és a PDA-kba is bekerül.



„Akkor az óra alatt... És egy Ericsson Bluetooth headset lesz rajtam."



Az Ericsson R380 WAP-kompatibilis telefonján a gombokat lehajtva egy képernyő tűnik elő. Egy speciális böngészőprogram segítségével WAP-os internetoldalakat is olvasgathatunk.



A 7110-essel a legfontosabb hírek elolvasása után akár multiplayer játékokba is bekapcsolódhatunk.



A Nokia 7110 NaviRoller nevű görgője és nagy képernyője a böngészés kényelmesebbé tételét szolgálja.

A Kékfogú és a többiek

A legnagyobb jövő talán mégsem a mobiltelefonok, hanem az általános értelemben vett rádiós adatátvitel előtt áll. A jelenlegi szabványok szerint ugyanis a telefon, a PC és a PDA mind más-más célokat szolgálnak, és csak szükség esetén kötjük össze őket. A Bluetooth ezt akarja megváltoztatni. A név egy olyan technológiát takar, amely kétirányú rádiókapcsolatot biztosítana egymástól legfeljebb néhány méterre lévő mobiltelefonok, számítógépek és egyéb hordozható eszközök között, minimális költség- és helyigénnyel. Az új szabvány mögött három óriás, az Ericsson, az IBM és a Nokia áll, de a Bluetooth Special Interest Group több száz olyan céget fog össze, amelyek ilyen eszközök gyártásával foglalkoznak. A Bluetooth termékek a mobiltelefonok elvén működnek, és kellően kis távolság esetén automatikusan kapcsolatba léphetnek más hasonló eszközökkel, természetesen kábelek közbeiktatása nélkül. Az Ericsson már bemutatott egy Bluetooth headsetet, amely a telefontól tíz méterre is képes egyetlen gombnyomással hívásokat fogadni és kezdeményezni. Képzeljük el, milyen lesz, amikor belépünk az irodánkba, és a telefonunk automatikusan frissíti az adatbázisát a számítógépünkről, vagy amikor az autórádió észleli, hogy csöng a telefonunk, és a hívást a hangszórón keresztül kihangosítja. A Bluetooth egy idő után minden háztartási eszközben benne lesz majd: nem kell izgulnunk, hogy kifogy a sör vagy a pizza, a hűtőgépünk meg fogja tenni a szükséges lépéseket, amint érzékeli, hogy a készleteink megcsappantak. És ne feledkezzünk meg arról sem, hogy végre kiiktathatjuk az életünkből azt a rengeteg kábelt...

www.bluetooth.com
www.ericsson.hu
www.nokia.hu

PCF

PC Format – A sokoldalú PC magazin – Játszótér

Bevezető

Ha a tenyerünkbe pillantunk, hogy rövid távú jóslatokba bocsátkozhassunk, pontosan azt látjuk, amire számítottunk: joysticktól vízhólyagos bőr, billentyűzet koptatta ujjbegyek. A jövő tehát már világosan látszik: újabb és újabb kezet, szemgolyót, no és persze agyat nem kímélő játékok jönnek. A kócbaba és a rongylabda egyelőre biztosan a sarokban marad. Ellenben, ha nem vigyázol, könnyen elszállhatsz az MDK2-vel, vagy elsodor a Super 1 Karting. Ha ezeket megúsznád, még mindig ott van két UEFA-s játék és a Forma 1 szezon megnyitását röviddel követő három autóverseny-szimuláció. Alaposan kivesézzük a The Sims és az Asheron's Call játékokat is. A CD-n pedig megtalálod a Metal Fatigue demót is. Ez utóbbihoz jó adag türelem és elszántság kell, ha végig akarod játszani. Nekünk a legalacsonyabb fokozatban is egy egész órán át kellett a stratégiáért felelős agyterületünket gyötörni, mire sikerült letudnunk a küldetést. Mi lenne, ha valamelyik magasabb szintet akarnánk kipróbálni! Jó lesz tehát, ha nagy adag hideg élelemmel és vagy fél doboz nyugtatóval telepedsz le a géped mellé. Kiadós kis kaland, annyi szent! Következő számunkban tesztünket is elolvashatod.

Ha pedig már a játékokról beszélünk – ami ebben a rovatban nem túl szokatlan –, elmeséljük, mit tudtunk meg a nagy játékguru, az Ion Strom terveiről.

Nos, ahogy a varázsgömbünkbe és a szétszórt kecskecsontokra pillantottunk, ez a jövő bontakozott ki előttünk. Izgalmas játékok, embert próbáló feladatokkal. Ez vár ránk. Azt, hogy a cocker spánielek mikor veszik át a hatalmat csöpp kis bolygónkon, sajnos nem tudjuk megmondani. Talán Nostradamus.

A *PC Format* csapata játékokkal kel és fekszik – pórusainkon át szippantjuk őket magunkba, hogy aztán az eszenciát továbbadjuk.

Megjött Colin!

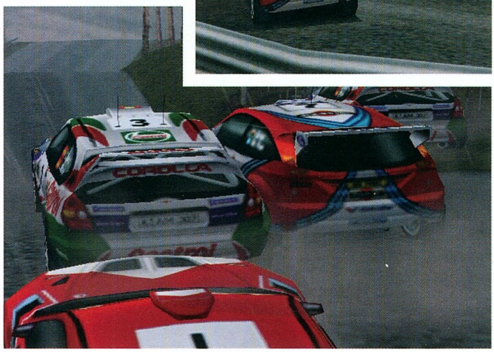
A népszerű rallyversenyző visszatért, és jobb formában van, mint valaha.


Ezúttal azt a Ford Focust zúzhatjuk ízzé-porrá, amit Colin McRae is használ.

Az eredeti Colin McRae Rally máig a kedvenc rallys játékunk, úgy tűnik azonban, ez hamarosan megváltozik, mivel máris itt van a várva várt és minden bizonnyal lélegzetelállítóan remek folytatás. Az újdonság az, hogy most beülhetsz a valóságban is Colin McRae által vezetett új Ford Focusba, s a bajnokot megszégyenítő sebességgel száguldozhatsz az állítólag még a *Rally Championship*-ben (PCF 78%) láthatónál is szebb fotorealisztikus pályákon. Mindeközben pedig élvezheted az autók megtévesztően valósághű viselkedését, amit a CodeMasters az elmúlt néhány évben rendkívül magas fokra fejlesztett, amint azt az első *Colin McRae*, illetve a *Toca 1* és *2* játékokban már megtapasztalhattuk.

Nem kell azonban megijedni, mivel nemcsak a komoly, ultrarealisztikus szimulátorokért rajongók találnak gyógyírt száguldásra éhes lelkük számára, hiszen elhelyezték a régi jó arcade üzemmódot is a játékban. Ez lehetővé teszi, hogy a szimulátor jellegű valósághű viselkedést egyesítsék azokkal a pihentetőbb vezetési örömökkel, amit már a hagyományos arcade jellegű autós játékoktól megszokhattunk. Mindez nagyszerű szórakozást ígér azokra a gyors, felszabadult, ötperces futamokra is, amelyeket időről időre mindnyájan szívesen kipróbálunk.

A *CMR2* természetesen felvonultatja mindazokat a csodákat, amelyek elvárhatók napjaink trónra törő rallys játékától. Készülj hát fel a tizenkét, valósághűen modellezett rallyautó nyolc ország halomnyi pályáján, különböző időjárási körülmények között folyó eszeveszett hajszájára. A játéknak talán leginkább várt újdonsága az, hogy az osztott képernyős funkciónak és a LAN/Internet opciónak köszönhetően most már nemcsak egyedül élvezheted, ahogy a dübörgő lóerőket megpróbálod megzabolázni a jeges utakon. Már tűkön ültök, ugye? Mi is. A megjelenésig, íme néhány kép, használjátok egészséggel!
www.codemasters.com


Az arcade mód rengeteg izgalmat tartogat, hiszen – a megszokott rallyversennyel ellentétben – egyszerre versenyezhetünk egy csomó autóval.


Különféle időjárási viszonyok között taposhatjuk a gázt, és autónk ennek megfelelően mindig másképp viselkedik – mint a valóságban.

PC FORMAT méréstan

A *PC FORMAT*-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatod a legpontosabbat, hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különlegeset kell nyújtania.

Ajánlott vétel – Arany-érem – PC Format – Április 2000


A pályák csodás tájakon futnak keresztül, s mindegyiknek megvannak a feltűnő jellegzetességei. Ezt nem lehet kihagyni.


Az autók valósághűen sérülnek az ütközésekkor. Ha túl sokszor ütközöl, az autód irányíthatósága ennek megfelelően látja kárát.

Folytassa, Blizzard

A Blizzard folytatásaival próbál elkápráztatni bennünket.

ÚGY TŰNIK A STRATÉGIAI JÁTÉKOK egyik nagy alkotója, a Blizzard az elmúlt időkben a helyes irányban folytatta útját, és hamarosan megjelenő újdonságai eléggé nagy port verhetnek fel a stratégiai és szerepjátékok körében. Annak bizonyítékaként, hogy ez a két játék tényleg nem vész el a kibertér szürke meddőjében, bemutatunk egy-egy képet róluk.

Az első a *Diablo* régen várt folytatása, a fantáziadús *Diablo 2* névvel, amely jóval több akciót ígér, mint azt az első részben tapasztalhattuk. Ezúttal öt karaktertípus közül válogathatunk, akikkel egy misztikus világban különös gonosztevők, tárgyak és misztériumok között kalandozhatunk. Közben a nem kevésbé izgalmas *Warcraft 3* is feltűnt a horizonton. Kipróbáltunk egy késői verziót, és briliánsnak tűnt. Képzeld el a régi jó *Warcraft*-féle valós idejű stratégiát jóval kevésbé lineáris játékmenettel, belecsempészve némi szerepjáték jelleget. Rengeteg új elemet tartalmaz a számítógép elleni küzdelem mellett, ilyenek például a semleges városok, cél nélkül kóborló szörnyek, és különböző köztes feladatok, amelyeket ha elvégzel, segítenek fő célod elérésében. A kiváló grafikát pedig mi sem bizonyítja jobban, mint ezek a képek.
www.blizzard.com



A cselekmény jóval kevésbé lineáris, mint a többi *Warcraft*-ban, ami csak jót jelenthet.



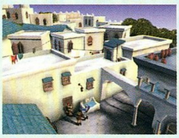
A *Diablo 2*-ben a sok-sok helyszínen rengeteg ellenséggel találkozunk. Jó lesz vigyázni!

Pyro-mánia

A nagy sikerű *Commandos: Behind Enemy Lines* spanyol fejlesztője, a Pyro egyszerre három ígéretesnek tűnő, új játék készítésével foglalatoskodik. A Pyro égve a vágytól, hogy bebizonyítsa, több is van a tarsolyában, mint csupán az újabb katonás, lopakodós játék - hiszen a *Commandos 2* is az újdonságok között van -, két másik, a *Heart of Stone* és a *Praetorians* című játékokról is hírt adott. Az előbbi egy még korai fázisban lévő misztikus akció-kalandjáték, az utóbbi pedig egy stratégiai játék az ókori világban. Vess egy pillantást a képekre.
www.eidos.co.uk



A *Praetorians* egy ókori világban játszódó stratégiai játék sok csatával.



Heart of Stone - egy spanyol *FFVIII*.



A *Commandos 2*-ben minden interaktív, még magasabb szintre fejlesztve a lopakodást.

Fém szitakötő

A helikopter specialista Empire most a *Blue Thunder* és az *Airwolf* főcímének dallamait fütyörészi egy ideig, a *Comanche Hokum* című teljesen új, a rotorok szerelmeseinek készült szimulátorának köszönhetően. Ez a friss üdvöske mindent felvonultat, ami egy Comanche harcigép játéktól elvárható, megspékelve a pompázatos grafikával és a teljesen új játékengine-nel. Ne mulaszd el!
www.empire.co.uk



Fogd a botkormányt és repülj az ismeretlenbe ezzel az izgalmas helikopterszimulátorral.



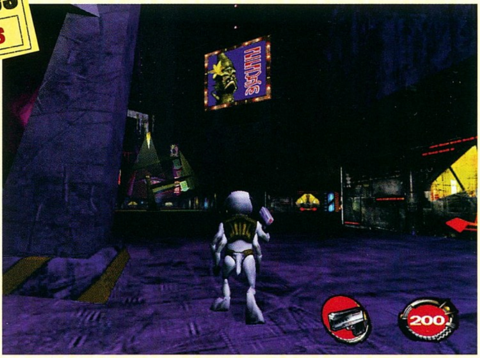
Váróterem

Látlelet

Tippek és Taktikák

MDK 2

Megjelenés
2000. Május



A játék megbízhatóan modern, ugyanakkor megőrzi az eredeti *MDK* bizarr stílusát.

Egy férfi és a kutyája elindulnak megmenteni a világot az idegenektől? Ez csak azt jelentheti, hogy visszatért a három titokzatos betű...

A lényeg

Lelki szemeinkkel tekintsünk vissza az 1990-es éveknek nevezett zűrzavaros korba. Ebben az időben alapozta meg hírnevét a PC nagyszerű játékgépként, de mivel a 3D gyorsítók még ritka madárnak számítottak, és minden bokorban szerepjátékok teremtek, értelmes, konzolos stílusú akciójátékokkal bizony elég ritkán találkozott az ember. Konzolos stílusú akciójáték, ami még humoros is – na ilyenből még kevesebb akadt. Olyanból pedig, aminek az egyik főszereplője ráadásul egy Max nevű beszélő kutya lett volna, csak egy volt – az *MDK*.

Az *MDK*-t a Shiny Entertainment követte el, így aztán ugyanolyan hibbant látványt nyújtott, mint a fejlesztőház előző platformosa, az *Earthworm Jim*. Az *MDK* a legnagyobbat mégis azzal szakította, hogy szívesen letért a saját maga által kijelölt útról, és vidáman keverte a platformos ugrándozást harmadik személyű harccal és bolondos játék-a-játékban részekkel. Még egy távcsöves puskás mozzanat is szerepelt benne, valószínűleg elsőként a PC-s játékok történetében. Egyedülállóan különös látványvilága és 3D motorja miatt, mely egészen a horizontig részletes képet adott (ráadásul bármiféle 3D kártya segítsége nélkül), a kritikusok joggal üdvözölték igazi áttörésként. Ami meglehetősen rejtélyessé teszi, hogy miért lett kereskedelmi értelemben relatíve bukás.

Az Interplay kiadó most életre csókolta az *MDK*-t, a gyeplőt pedig átadta a *Baldur's Gate*-et készítő BioWare-nek (a Shinynak egyszerűen nem volt ideje és szabad kapacitása a dologra), hogy a folytatás végre elvigye az élvezetet a várakozó tömegnek, és hogy kiterjessze, feljavítsa, és kifényesítse az eredeti koncepció minden egyes zegét-zugát és hajlatát.

A körítés

A BioWare talán nem igazán a 3D-s játékok terén mutatott tehetségéről ismert, de a jelek szerint az új csapatnak sikerült megőriznie azt a lényeges valamit, ami az *MDK*-t annyira elbűvölővé, mulatságossá és elsősorban lököttté tette, miközben beépítették mindazokat a dolgokat – a szükséges felturbózásokat, a lenyűgözően tervezett pályákat és az átlagon felüli ellenfeleket –, amiket korunk játékosai elvárnak. Egyes vélemények szerint az eredeti *MDK* a saját nagyszerűségének lett áldozata, vagyis túlságosan megelőzte a korát, és csak most jött el a megfelelő pillanat egy ilyesfajta furcsa kotyvalék piacra dobásához.



▶ **Az angol kiadás szerkesztője szemmel tartja a *PCF* csapat több tagját.**

A történet pontosan ott folytatódik, ahol az első rész abbamaradt – az *MDK 2*-ben a csökönyös idegenek másodszor is támadást indítanak jó öreg Földünk ellen. Ismét vonakodó hősünkre, Kurtra vár a feladat, hogy megmentse a helyzetet, de ez alkalommal Doktor Fluke Hawkins és Max, a kutya is kulcsszerepet kapnak – hármukat irányítjuk, hogy éppen kit, az a történettől és azoktól a nehéz helyzetektől függ, amikbe hőseink belekeverednek. „Az *MDK 2* meséje a klasszikus sorozatstruktúrát követi – magyarázza Greg Zeschuk, a BioWare társalapítója. – Gyakorlatilag minden pálya azzal ér véget, hogy a három szereplő közül az egyik megmenekül, miközben egy másik fogságba esik."

Mivel mindegyik karakter másmás irányba viszi a játékot, az *MDK 2* roppant változatosnak és sokoldalúnak ígérkezik. Kurt, mint mindig, most is olyan gamerek után vágyakozik, akik különösen erős vonzalmat éreznek a lopakodás és az akrobatika iránt, sebtében összetákolt szárnyai és orvlövészképességei pedig biztosítják, hogy lehetetlen peremekre is fel tudjon jutni és biztonságos távolból is leszedhesse az idegeneket. Aztán itt van Max, a rohanj-és-tüzelj típusú akcióhős, míg a jó Doktor, az agyafúrt professzor a rejtvények megoldásában jelent hasznos segítséget.

Nem mintha az *MDK* kiemelkedően nagy szellemi munka befektetését igényelné. A már ismerős (mármint azon keveseknek, akik megvették az első részt) golyószóró és ördögien gonosz orvlövészfegyver mellé Kurt olyan játékszereket kap, mint például a feketelyuk-gránátok, miközben a Doktor a háztartásban megtalálható eszközökkel veri vissza az idegenek támadásait. Ki gondolta volna, hogy halálos lézert lehet fabrikálni egy elemlámpából és egy autóakkumulátorból? Ami Maxot, az ebet illeti, ő UZI-kkal, gránát- és rakétavetőkkel operál. Hát persze, az ember legjobb barátja, naná...

> **Ismét vonakodó hősünkre, Kurtra vár a feladat, hogy megmentse a helyzetet, de ez alkalommal Doktor Fluke Hawkins és Max, a kutya is kulcsszerepet kapnak.**

A kulisszák mögött

„Az eredeti *MDK*-hoz képest a legnagyobb fejlődést az jelenti, hogy az *MDK 2*-ben három szereplő közül választhatunk – mondja Greg Zeschuk. – Úgy éreztük, ezzel a változtatással sokkal változatosabbá és tartalmasabbá tesszük a játékot." A dolog ugyanakkor

Fejlesztői akta

Ⓕ **BioWare**
Ⓘ **www.bioware.com**

A legtöbb fejlesztőház a puszta semmiből kapja elő a nevét (vagy legalábbis egy William Gibson regényből), de a kanadai BioWare nem ok nélkül viseli ezt az elnevezést. A céget 1995-ben alapította három orvos, Ray Muzyka, Augustine Yip és Greg Zeschuk. Eredetileg orvosi szoftvert szándékoztak fejleszteni, és mellékes tevékenységnek szánták a számítógépes játékok területén való portyázást. Miután olyan legendás műveket adtak ki, mint az *Acid-Base Simulator* és a *Gastroenterology Patient Simulator*, úgy határoztak, hogy inkább a játékokra koncentrálnak, és a Pyrotek Games Studiosszal együtt dolgoztak a *Shattered Steel* létrehozásán (az Interplay kiadásában jelent meg 1996 végén). A csapat legismertebb alkotása azonban a *Baldur's Gate*, melynek hamarosan kijön a folytatása. A jelenleg több mint 80 embert foglalkoztató fejlesztőház mostanában a *Baldur's Gate 2*, az *MDK 2* és a *Neverwinter Nights* elkészítésén munkálkodik – ez utóbbi egy újabb *Dungeons and Dragons* alapú RPG.



Ebben a részben több mint húsz különböző fajtájú idegen szerepel. Ez itt egy vázlat a Kúpfejek tervezési stádiumából.



Kb. 40 féle tárgyat gyűjthetünk össze a játékban, köztük a mindig szórakoztató robbanós csalit.



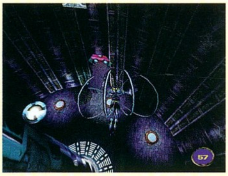
Max néhány jól sikerült effektuson halad keresztül, köszönhetően az új 3D engine-nek, az Omennek.



A speciálisan a Doktor számára tervezett pályák több fejtörővel szolgálnak, mint a többieké.



Kurt szalagos ejtőernyője visszatér, és képessé teszi hősünket a lágy földet érésekre.



A ventillátorok által felfelé fújt levegő hátán hősünk felemelkedhet az égbe.



Max akciói még sikeresebbek, hiszen egy kisebb hadseregnek elegendő kézifegyvert tud magával vinni.

nagyobb elkötelezettséget jelez a – megfelelően tekervényes és valószínűtlen – történetkidolgozás iránt, melyhez bőségesen használtak cut-scene-eket (ezeket a játék beépített 3D motorjával készítették). „Úgy gondoltuk, hogy az erős mesejelleg sokat segít majd az egyjátékosos játékélmény teljessé tételében" – avat be minket a titokba Greg.

Ez a megközelítési mód jellemzi három szereplőnk útját – mindegyiküknek kilenc pályán kell átküzdenie magát, és menet közben rengeteg lehetőségük nyílik rejtett szobák és bónuszterületek felkutatására. Ha végigértünk, jön a végső pálya. Itt el kell döntenünk, melyik hőssel leszünk a döntő órában. Hogy még szövevényesebb legyen a dolog, a játékban állítólag valahol elrejtettek egy negyedik, titkos figurát is.

Ami a grafikai motort illeti, a BioWare saját példányt dolgozott ki, mely az Omen névre hallgat. Az egyik legnagyobb erőssége az a könnyedség, amivel a környezet textúráinak animálását végzi – ezt a képességet alaposan ki is használták az idegenek építészeti struktúrájának életre keltésénél. Ez már önmagában is bonyolultabb, fejlettebb formában adja vissza az eredeti játékban látott invenciózus designokat. „Az Omen engine egy másik egyedülálló jellemzője a részletek megjelenítéséért felelős rendszer rendkívüli teljesítőképessége, mely lehetővé tette, hogy a speciális effektusok terén mindent kifacsarjunk az *MDK 2*-ből. – mondja Greg, aki nyilván rájött, mennyire szeretjük, amikor a fejlesztők „mindent kifacsarnak" valamiből. – A megvilágításokért felelős rendszer is nagyon masszív, számos statikus és mozgó fényforrást alkalmaz, emellett képes valószerű, összetett árnyékok megjelenítésére is."

A BioWare az ellenfeleket irányító mesterséges intelligencia kialakításának is nagy figyelmet szentel, így aztán a gyanútlan játékost csoportos és orvtámadások is érhetik, sőt, az idegenek még segítséget is tudnak hívni. A viselkedésük attól függ, melyik szereplővel kerülnek szembe – melyiket irányítjuk éppen –, ugyanakkor néhány helyen előre megszabott cselekvési mintát követnek, ami lehetővé teszi, hogy bizonyos szobákban gondosan kidolgozott kihívásokat gyűrjünk le.

A szó ismét Gregé: „Gondosan megtervezzük és átgondoljuk a harci, illetve feladatmegoldós részeket, számos különböző lehetőséget megvizsgálva mind a játékos, mind az ellenfelek szempontjából. Az *MDK 2*-ben szereplő ellenségeknek sokkolniuk kell a gamereket felkészültségükkel."

Az ilyen apróságoknak, a kétségtelenül kellemes, eredeti *MDK* formula háromkarúvá (vagyis nyolckarúvá, ha pedánsak akarunk lenni) válásából adódó változatossággal együtt kellene biztosítania azt, hogy a folytatás legalábbis megfeleljen az elődje támasztotta követelményeknek. És talán, de csak talán, olyan játék születik, ami melegebb fogadtatásra talál majd azok között, akik igazán számítanak – köztetek, a játékokat vásárló közönség körében.

PCF



▶ **„Helló, a nevem Kurt, de szólítsatok egyszerűen Uramnak."**



Az orvlövésztávcső ismét megjelenik, az ultraerős zoom pedig lehetővé teszi, hogy Kurt biztonságos távolságból szedje le az ellenségeket.

Hármak társasága

Köszöntsük bolygónk megmentőit. Az MDK 2 Kurt két régi cimboráját is az előtérbe tolja, hogy nekik is jusson a dicsfényből.



Kurt, a lopakodó bérgyilkos ismét körünkben lebeg szalagos ejtőernyőjével. Leghatékonyabb fegyvere az orvlövészpuskája, ha viszont már közel az ellen, megbízható golyószórója még mindig kéznél van.



Max nem egy átlagos blöki. Szivarrágcsáló akcióhőshöz méltóan semmit sem szeret jobban, mint pusztító fegyverekkel hadonászni, miközben az égbe szökken a hátára szerelt hajtóművel. Négy keze miatt (mondtuk, hogy nem hétköznapi házőrző) különösen alkalmas puskák és hasonlók viselésére.



Doktor Hawkins, az őrült feltaláló nem túl erős, és a harcban sem jeleskedik. Csapdák, halálos izék és bigyók kitalálásában viszont remekel. Hegyesre pödört bajuszának pedig igazán jó hasznát veszi, ha tülekedésre kerül a sor.

Super 1 Karting



„Fnff, gnff, grnn...” – Hé, öreg! Talán vedd le a sisakod, mielőtt szónokolni kezdenél.

Drágám, a szimulátor összement! – A Midas legújabb autóversenyében a kocsi húzza a lovakat.

Megjelenés 2000. Április

A lényeg

A *Super 1 Karting* természetesen nem az első PC-s játék, ami a gokart zsugorított versenypályáira kalauzol minket, de mégis az első olyan, ami bármilyen mértékben is hajlandó komolyan venni a sportágat. Ezzel a kijelentéssel Daren Morgan, a Midas fejlesztőház és kiadó képviselője is egyetért: „Azt hiszem, a mi megközelítési módunk teljesen eltér a témával eddig foglalkozó fejlesztőkétől. Az első perctől kezdve az volt a célunk, hogy a gokartozás teljes szimulációját alkossuk meg, beépítve az igazi versenyek minden izgalmát és technikai kihívását, szorosan együttműködve a Super 1 küzdelmek szervezőivel. Ez a sportág első igazi szimulációja, ami nem a játéktermi pénzfalók halvány imitációinak alapján készült.”

A Midas már megcsillogtatta képességeit a motorverseny-szimulátorok területén a *Castrol Honda Superbike 2000*-rel és a *Silkolene Honda Motocross GP*-vel (lásd a 70. oldalon) – mindkettő sikeresen kombinálja az általános népszerűségnek örvendő *Formula One Grand Prix*-sorozat hívei által annyira kedvelt mélységeket olyan mértékű játszhatósággal és vizuális minőséggel, hogy még az inkább arcade-stílusú dolgokért rajongók is kísértésbe eshetnek. A *Super 1 Karting* ugyanezt a megközelítési módot alkalmazza – lehetőséget kapunk egy teljes Gokart, Grand Prix végigjátszására több mint tíz pályán – bár rendelkezésünkre áll egy lecsupaszított arcade opció is, melyből hiányzik a szerelési/beállítási képernyő és a vezetésmodellezés nagyobb kihívást jelentő részei.

A körítés

Bár az ember kezdetben azt képzelné, hogy egy gokartszimulátor tulajdonképpen egyszerűen egy Forma 1-es szim kisebb és kevésbé izmos kiadásban, a *Super 1 Karting* – törekvése szerint – a nagy testvértől teljesen eltérő versenyzésélményt szándékozik nyújtani. „Véleményem szerint egy gokartos, és teszem azt egy F1-es szim között a legnagyobb különbséget a totálisan eltérő szerelőműhelyek környékén kell keresni – mondja Daren. – A járgányok kicsik, a súlyuk sem nagy, ennek következtében hihetetlen teljesítmény/tömeg aránnyal büszkélkedhetnek, amit nagyon erősen befolyásol például a pilóta testtömege is. Így aztán a *Super 1* garázsában például előbbre vagy hátrább szerelhetjük az ülést, ez pedig tényleg jelentős mértékben befolyásolja az igazi gokartok menettulajdonságait.”

Hiba lenne azt gondolni, hogy ezek a masinák puszta játékszerek. A 240 km/órás sebességet is képesek elérni, és ahogy Daren megfogalmazza: „A pályák rövidebbek, a gépek pedig kisebbek, tehát az események gyorsabban követik egymást, mint a GP futamok nagyobb léptékű világában. A legapróbb hiba is végzetes következményekkel járhat – egy korai fékezés a kanyarban, vagy egy elkésett gyorsítás, és a mezőny fele már el is húzott mellettünk.” Hogy hű maradjon a valódi versenyek szimulációjához, a játék az első számú angol bajnokságot, a Super 1-et veszi alapul. Gyakorló időszakok, hétvégi futamok és műszaki tűrőképességi versenyek is szerepelnek majd az étlapon.

Miközben a játékosok átküzdik magukat a tíz valósághűen modellezett, egymást bajnoki rendszerben követő pályán – az oxoni Shennington Parktól a strathclyde-i Larkhall Circuitig és az észak-írországi Nutts Cornerig –, elég pontot kell összegyűjteniük ah-

Hiba lenne azt gondolni, hogy a gokartok puszta játékszerek. Még a 240 km/órás sebességet is képesek elérni.



A játék 3D-s esőeffekteket, finoman kidolgozott fékcsíkokat és kipufogógáz hatást vonultat fel.

Fejlesztői akta

Ⓕ Midas Interactive
Ⓘ www.midas-interactive.co.uk

Bár a Midas pontosan 1998 márciusában alakult, mára már egész sor PC-s játék fejlesztésén és kiadásán vannak túl – sok közülük valamilyen sportághoz kapcsolódik, és a legtöbbhöz hivatalos licenc vagy márkatámogatás is járul. Egyaránt jelen vannak az alacsony és a teljes árú játékok piacán (3500 Ft körüli kiadványaik is vannak, sőt már 1300 Ft-ért is kínálnak dolgokat), de igazából a szimulátoraikkal betonozták be a hírnevüket. A trendet olyan művek alapozták meg, mint a *Johnny Herbert's Grand Prix Championship* – a *Castrol Honda Superbike 2000* pedig megmutatta, mire is képes valójában a Midas csapata. Legutóbbi kiadványuk, a *Silkolene Honda Motocross GP* (ismertetőjét lásd a 70. oldalon), motoros tapasztalataikat kamatoztatja az országúton kívüli versenyek világában, miközben a Lionheaddel kötött szerződés értelmében a régóta várt *Black & White* egy átdolgozásának fejlesztése is az ő listájukat szaporítja majd.



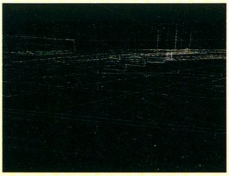
A gokartrajongók biztosan értékelni fogják a Super 1-sorozat szervezőinek hivatalos támogatását.

A garázsban

A teljes szimulációt választva radikális változtatásokat eszközölhetünk a három gokarttípus konstrukciójában, egyedi, csak erre a sportágra jellemző módon állítva be a járműveket. „A *Super 1* szerelőműhely beállításai különböznek attól, amit az emberek eddig megszoktak – mondja Daren. – A játékos beállíthatja az első és az utolsó sebességváltó-fokozatot, előbbre és hátrább hozhatja az ülést, változtathatja mind az első, mind a hátsó kerekek nyomását, és a karosszéria rugalmasságát. Ez utóbbival, és az ülés mozgatásával például kontrollálhatjuk a kocsi kilengését, és ezzel a túlkormányzás mértékét is.”



Szinte mindennel lehet babrálni, olyasmikkel is, amiknek eddig még a létezéséről sem tudtál.



Az összes pálya valós ringek feldolgozása. Az első feladat poligonmodellt készíteni a kanyarokról és a környezet többi eleméről.



Miután a textúrákat felvitték az alapmodellre, világossá válik, milyen sok részletet is tartalmaz egy-egy pálya.



Ez pedig a talajszinthez közeli nézőpont, fotorealisztikus textúrákkal és akkurátusan elhelyezett elválasztókkal.



A vezetőülésben ülve érzékelhető igazán a sebesség. A szűk út, a gyorsan reagáló kormány és a pályán száguldó 24 további gokart miatt a villámgyors reakcióidő alapvető fontosságú.



A modellek hűségesen mutatják, milyennek kell lennie a gokart alapvető designjának. A pilóta fokozottan ki van téve a sérüléseknek.



A nézők szemszöge, a csikorgó kerekek nyomán felszálló füsttel teljessé téve.



A gokartpályák nem lebilincselő látványvilágukról híresek, de a *Super 1 Karting* részletgazdag képet ad a pályát övező területről is – arra az esetre, ha véletlenül elkalandozna a figyelmed verseny közben.



Részletgazdagsága ellenére a játék könnyedén megbirkózik akár 24 száguldó gokarttal is.

hoz, hogy a Super 1-sorozat TKM, Intercontinental (ICA) és Formula A osztályain is végighaladjanak.

„Az osztályok közötti legnagyobb különbség a motor erejében és a gumi típusában keresendő. A TKM-ben korlátozzák a motorok teljesítőképességét, és csak kemény abroncsokat lehet használni, míg a Formula A-ban szabadon tuningolhatók a gépek a nagyobb sebesség érdekében, és a létező leglágyabb kerekeket teszik fel." A különbségek eredményeképpen a játékosoknak meg kell tanulniuk folyamatosan módosítani a technikájukat, ahogy végighaladnak a lépcsőfokokon.



Az aprócska járművek játékszernek tűnhetnek, de a teljes szimuláció minden, csak nem gyerekjáték.

A kulisszák mögött

„A *Castrol Honda Superbike 2000* grafikai motorját teljesen újraírtuk az új projekt kedvéért – mondja Daren. – A környezet most már teljes egészében 3D-s, és szabadon lehet mozogni benne." Az új engine-nel az akadozást is sikerült elkerülni, még akkor is, ha 24 versengő gokart jelenik meg egyszerre a képernyőn. „Véleményünk szerint a belső nézet nagyszerűen közvetíti a valódi versenyek sebességét és izgalmait" – erősíti meg a véleményünket Daren.

A csapat különösen büszke a textúrák részletgazdagságára. „A legnagyobb grafikai trükk a nagyon részletes textúrák felhasználása volt – ezek alapjául a valós pályákról készült fényképek szolgáltak. 8 megás videokártyával már nagyon jól kijön a dolog."

Amellett, hogy létező gokartpályákat modelleztek teljes 3D-ben, a játék művészeti kivitelezéséért felelős szakemberek keményen dolgoztak a pilóták és a három osztályba tartozó járművek életszerűvé tételén is. A kidolgozottság odáig terjed, hogy a gépek kereke felveri a pályáról a szemetet, ugyanakkor az ütközések hatása is jól látszik, füstölnek a kerekek és a motor, olaj és benzin ömlik a betonra. Ha túlerőltetjük gokartunkat, még lángra is lobbanhat.

A pilóták animációja mozgásrögzítéses eljárással gyűjtött adatok alapján készült, ez pedig biztosítja, hogy jól láthatóan reagáljanak az ütközésekre és huppanásokra, és bedőljenek a kanyarokban. „Ugyanazokra a technikákra építettünk, mint a *Castrol Honda Superbike 2000*-ben, és a versenysorozat szervezőivel is szorosan együttműködtünk a szükséges adatok megszerzésének érdekében" – fedi fel a titkot Daren.

A legnagyobb kihívással azonban akkor kell szembenéznie a *Super 1 Karting*-nak, ha majd végleg elkészül a játék – meg kell győzni a gamereket arról, hogy a gokartozás olyan sport, amit érdemes komolyan venni. Sokak vágya egy Forma 1-es álomgép volánja mögött ülni, de a gokart végső soron mégiscsak amatőr, olcsó dolognak számít. A feladat tehát az eredeti izgalmainak, stratégiájának és összetettségének visszaadása és képernyőre vitele, olyan módon, hogy a szimuláción kívül maga a sport is kívánatossá váljon. Érdemes azonban azt is megfontolni, hogy az autóversenyzés világának résztvevői nagyon is komolyan veszik ezt a dolgot. Ahogy Daren megfogalmazza: „Mivel a gokart a legolcsóbb és legkönnyebben hozzáférhető ága a motorsportoknak, minden jelenlegi Forma 1-es versenyző ezeken kezdte a pályafutását, és ma is lelkes támogatói a dolognak."

Nos, ha a dolog megfelel a F1 szupersztárjainak, nekünk, a karosszékek hős pilótáinak is bizonyosan elég jó lesz. *PCF*



Mozgásrögzítéses eljárással nyert adatok alapján készült a pilóták animációja, és ez létfontosságú is, ha arra gondolunk, milyen sok látszik belőlük. Ha jól figyelsz, kiszúrhatod azt a fickót, aki folyton a hátsó felét vakarássza. Bár az is lehet, hogy nem.



Mit szólnátok egy hajtűkanyarhoz? Kapaszkodjatok, skacok!

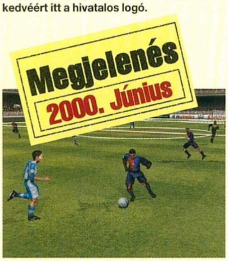


Az egyjátékosos mellett osztott képernyős és modemes hálózati játékmódok is a rendelkezésünkre állnak.

UEFA Champions

Európa klubcsapatainak első számú viadala következik, de vajon képes-e felnőni a játék a valódi Bajnokok Ligája színvonalához?

Hopp, ez tényleg az igazi – a tamáskodók kedvéért itt a hivatalos logó.



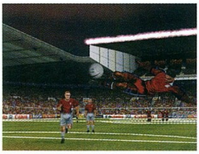
Ebben a játékban úgy lehet adogatni, mint egyik vetélytársában sem. Bikázz bele a bogyóba.

Fejlesztői akta

Ⓕ Silicon Dreams
Ⓘ www.sdreams.co.uk

A Silicon Dreams nem is olyan rég indult el a játék elkészítéséhez vezető úton, a kissé harmatos, de kiemelkedően jól játszható *Olympic Soccer*-rel. Innentől kezdve felgyorsultak az események, de csak a *World League Soccer* (84%) megjelenésekor vált a banbury-i székhellyel működő fejlesztőház a *FIFA* kihívójává. A kihívás erősödött, amikor pályára lépett a szupersztár Michael Owen nevével fémjelzett *Michael Owen's World League Soccer 99* (86%) elnevezésű *FIFA* vetélytárs. Ez azonban még mindig nem volt elég, és a sorozat újabb átalakuláson ment át, hogy aztán a hivatalos licenccel ellátott *UEFA Champions League 1998-99* (88%) formájában támadjon fel. Már meg is érkeztünk a jelenhez, vagyis az előző évi változatot követő *UEFA Champions League 1999/00*-hez.

A jó hír az, hogy az idei verzió szebb, mint valaha, és könnyen lehet, hogy mikor szembekerül a pályán a *FIFA*-val, végül, nehéz küzdelemben győzelmet aratva, letaszítja trónjáról az eddigi királyt.



Szóval te vagy az új Puskás Öcsi? Eljött a bizonyítás ideje.

A lényeg

A Bajnokok Ligáját még akkor is nehéz kikerülni, ha az ember a legnagyobb titokban egy őrületesen misztikus feneketlen gödörben vermeli el magát, és minden kapcsolatot megszakít a külvilággal. Mindenki tudja, miről van szó – Európa legjobb (és kevésbé legjobb) csapatai először játszanak néhány csoportmérkőzést, aztán egyenes kieséssel mennek tovább, a győztest pedig kontinensünk bajnokává koronázzák. Tavaly a Manchester United gyűjtötte be a kupát, köszönhetően két igencsak későn jött gólnak, és most itt a lehetőség, hogy újra átéljük az akkori szívdobogtató izgalmakat. Ahogy arra számítani lehetett, a játékban szerepel az idei Bajnokok Ligája küzdelmek minden csapata, az összes létfontosságú esztétikai részlettel – például a játékosok nevével, a mezekkel és a stadionokkal – egyetemben. Élvezet. A megszokott dolgok mellett azonban hiánytalanul megjelennek a BL és az elõd, a BEK régebbi döntőinek résztvevői is. Egyéb ínycsiklandozó ajánlatok is szerepelnek az étlapon – egyes scenariókban például újra kell írnunk a történelmet azzal, hogy megnyerjük azt a meccset, amit az X csapat elsőre elveszített. 1991, a Marseille a Belgrád ellen, mond ez valakinek valamit? Hátborzongató. Ezekre a mérkőzésekre még Sir Alex Ferguson sem vinné ki a stopperét, ráadásul minden teljes pompájában ragyogva jelenik meg a PC képernyőjén. Hurrá!



Az *UEFA Champions League 1999/00* újjávarázsolt engine-jével készen áll az előző rész lassú passzokkal operáló stílusának felturbózására.



A játékban rengeteg speciális mozdulat szerepel, amikkel legyőzheted a többieket – már ha elég jó vagy hozzá. Mi elég jók voltunk, így aztán harcias mosollyal az arcunkon távozhattunk.

A körítés

A játék – különböző reinkarnációival együtt – valami olyasmit tud, amit egyik vetélytársa sem, (beleértve még a *FIFA*-t is). A meccsek feldolgozásának módja a kezdetek óta különbözik a riválisokétól, és a magunk részéről mindig is kedveltük azt a lassú, kulturáltan passzolgatós stílusú futballt, amit az *UEFA* család tagjai előnyben részesítenek. A legutolsó verzió a jelek szerint még jobban kidomborítja ezt a fajta megközelítést, köszönhetően a felújított engine-nek.

Nemcsak a mérkőzések színre viteléért felelős motort javították fel annak érdekében, hogy a játék szebb és jobban játszható legyen, mint eddig bármikor, de rengeteg más finomítás is gondoskodik arról, hogy az értékes trófea megszerzése minden eddiginél nagyobb kihívást jelentsen. Először is – éppen úgy, mint a valóságban – az ellenfél képes a taktikáját menet közben a miénkhez igazítani. Tehát ha egy csapat 2:0-ra elhúzott, be fognak vetni egy-két védőt, hogy lehúzzák a redőnyt és minimálisra csökkentsék a gólveszélyt – éppen úgy, ahogy a gátlástalanabb mesterek szokták. Más csapatok számításba veszik az előző meccseken nyújtott alakításunkat, vagyis kiszagolják a sokszor alkalmazott figurákat, és felkészülnek a blokkolásukra, véget vetve ezzel a jó öreg „itt egy trükk, ott egy gól, ezt ismétlem ötszázszor" stratégia korszakának.

Esztétikai szempontból a játék minden fronton fejlődést mutat. Itt is szerepel a szívmelengető Bajnokok Ligája intró, ugyanúgy, mint a TV-ben, de az angol nyelvben otthonosan mozgók most már



A Barcelona ráadásul a klub mutatós, centenáriumi mezében lép pályára. Hát nem gyönyörű?



Az *UEFA* nyújtotta játékélmény teljesen eltér a többi fociszimulátorétól. Igazi különlegesség.

League 1999/00



Ez sokkoló. Batistuta a saját lábában akadt meg valami igen furcsa módon. Ilyet azért nem mindennap lát az ember. De hát ez nem is a valóság – ez itt a képzelet birodalma, ahol minden lehetséges!



A játék tartalmazza az összes létező mezt, focistát és stadiont, tehát a speciális Manchester United szerelésben feszítő Yorke, Beckham és a többi csillag irányításod alatt az Old Trafford stadion gyepére futhat ki. Megvalósul egy álom.



Az igazán rossz játékosok képesek keresztülesni a labdán, márpedig ez igen béna dolog.



A játékosok rengetegféleképpen ünnepelhetnek a gól után – attól függ, melyik csapatot választjuk.



A focisták most még valószerűbben viselkednek, vagyis még nehezebb lesz nyerni.



Még a tavalyi Bajnokok Ligája döntőt is újrajátszhatod – ha akarod.



Ha igazán jó vagy, még egy döntetlent (vagy akár egy győzelmet is) kivívhatsz San Siróban, a Milan ellen.



A látvány szakít, és annak alapján, amennyit játszottunk vele, igazi nagyágyú lesz.



Emlékeztek még, hogyan zokogott a német hátvéd a tavalyi döntő végén? Lássuk, sír-e az ismétlés után is úgy, mint tavaly. Az igazán vicces lenne… Bár persze ünnepelünk mi még az idén.

a brit Knézy Jenők teljesítményében is gyönyörködhetnek – „ezt a meccset csak egy csapat nyerheti meg". És hasonlók. Maga a top.

A kulisszák mögött

Jó dolog, ha az ember segítségül hívhatja a barátait a szükség óráján, a Silicon Dreamsnek pedig egy eléggé különleges barát segített az *UEFA* fejlesztése során – mégpedig testvércégük, az Audio Motion, Európa legnagyobb mozgásmodellezéssel és mozgásrögzítéssel foglalkozó stúdiója. Így aztán – ki tudja, milyen csoda folytán – a fejlesztők hozzájuthattak a legmenőbb mozgásrögzítő berendezésekhez, ami lehetővé tette, hogy a játékosok minden mozdulatát tökéletesen reprodukálják. A passzok, a levételek, a lövések – mindent gondosan kidolgoztak, hogy pont olyan legyen, mint a valóságban. Még azt a rengeteg vadonatúj koreográfiát is speciális eljárással vették fel, amiket egy-egy gól felett érzett örömükben mutatnak be a játékosok. Van mit a haverok orra alá dörgölni. A focisták testébe az eddigieknél több csont került, így aztán az animáció sokkal egyenletesebb lett. Ki tudja, talán még Tony Adams is kisimul az új animációs motornak köszönhetően. A grafika is jelentős fejlődésen ment keresztül – ez főleg akkor érzékelhető, ha csúcskategóriájú grafikus kártya lapul a gépünkben. Többek között még a pálya talajának finom egyenetlenségei és göröngyei is látszanak, és az ilyesmiktől sokkal hitelesebb lesz az általános értelemben vett futballélmény. Aranybánya. Első benyomásaink alapján a játék jó úton halad afelé, hogy nagy dolgokat vigyen véghez a fociszimulátorok műfajában. Az előző próbálkozások mindegyike nagyon jól játszható volt, mivel valószerűbben lehetett bennük passzolgatni, mint a *FIFA*-kban. Kipróbáltuk az aktuális példányt, és iszonyatosan jónak bizonyult. Bajnoknak. *PCF*



Túlfizetett bogyóbélák bócorognak a bályán bazsalygó bájgúnárként.

UEFA Manager 2000

Valami extrát szeretnél, amin kiélheted focimenedzseri késztetéseidet? Akkor vedd elő az esernyőd, mert hamarosan elered a gólzápor. Értitek – gólzápor. Ha ha ha ha ha. Ha.

Megjelenés 2000. Május

A lényeg

Az *UEFA Manager 2000* sokkal több, mint egy újabb focimenedzser, ugyanis korunk egyik legsikeresebb menedzsmentszimulátor-sorozatát – a *Premier Manager*-t – kombinálja a szemrevaló UEFA licenccel. A játékot a kontinensünk labdarúgását irányító testülettel együttműködve fejlesztették, így aztán az *UEFA Manager 2000* nemcsak 500 valódi csapatot és több mint 20 000 játékost vonultat fel (akik közül mindenkihez egyéni statisztikák tartoznak), de van benne egy nagy adag UEFA által jóváhagyott varázslat is.

A körítés

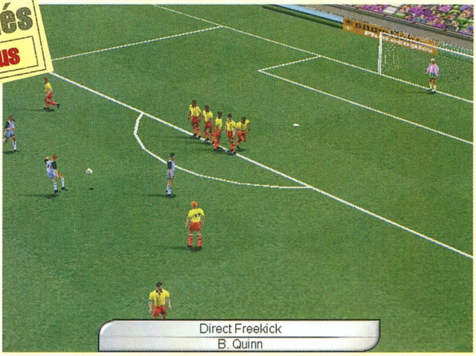
Mindegyik *Premier Manager* felpezsdítette a focimenedzselés-szimulátorok elbűvölő világát, köszönhetően könnyen használható kezelőfelületüknek és a figyelemre méltó mennyiségű statisztikának, ez a rész pedig újabb állomásra készül kalauzolni a sorozat győzedelmesen robogó szerelvényét. Első pillantásra úgy néz ki, mint a legutolsó *Premier Manager* felturbózott változata, de sokkal több egy egyszerűen friss statisztikákkal megpakolt update-nél. Hasonlóan a szakosztályvezetés frissen kinevezett zöldfülűihez, akik mindenáron hírnevet akarnak szerezni maguknak, ez a játék a meccseket intéző engine-nel tűnik ki. Minden mérkőzés egyedi, meglepetésekből sincs hiány, tehát kössétek fel az állatokat, ha nem akarjátok, hogy nagyot essen. A program irányítása igazi jutalomjáték, köszönhetően a drag-and-drop stílusú ikonos kezelőfelületnek. Csinos.

Minden mérkőzés egyedi, meglepetésekből sincs hiány, tehát kössétek fel az állatokat, ha nem akarjátok, hogy nagyot essen.

A kulisszák mögött

Az *UEFA* egyik leghatásosabb eleme a vadonatúj rendszerű mesterséges intelligencia. A meccsek mostantól a szemünk előtt játszódnak – és szó szerint semmi sincs előre eldöntve. Így aztán, bár mindegyik összecsapás a szembenálló csapatok különböző statisztikáin alapul, ezek a számok önmagukban még nem döntik el, melyik fél fog nyerni. A játékosokat irányító MI is hatalmas fejlődésen ment át, és a hírverés szerint a focisták tulajdonságait is pontosan fogja imitálni a játék.

Sőt (és még egyszer sőt), olyanokat is mondanak, hogy az MI (elképesztő módon) képes lesz az emberi psziché és viselkedés szimulálására – kérdés persze, milyen mértékben. Vajon David Beckham szoknyában sétál ki a pályára, vagy csak jól fog focizni? Hamarosan kiderül, mennyire realisztikus és hihető a dolog a valósághoz hasonlítva, de ahogy az egyik ismerősünk megfogalmazta: az UEFA még semmit sem látott. *PCF*



A meccset irányító engine baromi szép látványt produkál, és az ígéretek szerint minden mérkőzés különbözni fog a többitől. Bár tulajdonképpen mindegyikben öreg szivarok rugdosnak körbe egy labdát valami nyomorult réten.



Ha akarod, a meccseket akár egy ablakban is nézheted. Így könnyebb követni az eseményeket, mert követhetőbbé válnak a statisztikák.



A játékosokat oda állíthatod, ahová csak akarod – utána már csak be kell gyűjteni az elismeréseket, ha a srácok szétnyomják az ellenfelet, mint úthenger a tojásfarmot.



A grafikus kezelőfelület természetesen segíti az eligazodást a játékban: sokkal egyszerűbbé és kevésbé vontatottá teszi a menedzselést.



A csapat minden részletén lehet állítani, attól kezdve, hol mutathatja meg egy-egy játékos, amit tud, addig, hogy mi a szerepe a brigádban. Nosza, válassz ki valakit, és tedd pokollá az életét. Yeah!

Fejlesztői akta

Ⓕ Infogrames
Ⓘ www.infogrames.com

A relatíve ismeretlen wakefieldi Bubball Systems által fejlesztett *UEFA Manager 2000* nagyjából a *Premier Manager 99* (80%) motorjára épül. Innen jön az ikonokra épülő külcsín és az érzékeny kezelőfelület. A fejlesztők régebben kizárólag sikeres játékok konzolos gépekre való átdolgozásával foglalkoztak, tehát ez az első eredeti művük. És bár szerencsejátéknak tűnhet egy ilyen fontos licencet egy kezdőre bízni, az általunk eddig látottak alapján minden abszolút flottul és olajozottan megy.

Végül is valahol mindenkinek el kell kezdenie, az *UEFA Manager 2000* pedig csodálatos indítása lehet a Bubball Systems fejlesztői karrierjének. Készüljetek a májusra, amikor mindnyájan kipróbálhatjuk majd, mi sült ki végül a dologból.



Ahogy ezen a *Premier Manager 99*-ből vett képen látszik, a játék alapos átalakításon esett át. És a topra került.


HAMAROSAN MEGJELENIK
Atlantis II
MAGYAR SZINKRONNAL
MARGYAR HANGOK:
Koroknai Géza
Simorjai Emese
Haás Vander Péter
Sinkovits Vitai András
Farkasinszky Edit
Orosz István
Csizmadia Gabi
Szokol Péter
MEGJELENT
S.A.G.A
A vikingek haragja
TELJESEN MAGYAR
NYELVŰ VÁLTOZAT
PC CD-ROM
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Automex
cryo

Megjelenés 2000. Április



Mivel az árnyékok megjelenítéséhez teljesen valósághű megvilágítási körülményeket használtak, ez a bicaj tényleg gyönyörű. Vadítóan.



▲ Ó, a BAR. Szinte olyan, mintha két autót olvasztottak volna egybe. Reméljük, azért Jacques sikeresen befejez legalább egy versenyt az idén…

F1 2000

Bernie Ecclestone utazó cirkusza ismét beköltözik a PC képernyőjére. Vajon mi teszi különlegessé ezt a változatot?

A lényeg

A világszerte ismert EA Sports fejlesztőház első ízben kalandozik az F1 világába. A csapat tagjai – néhányukat a *F1GP*-t készítő MicroProse-tól csábították át – nagy figyelmet fordítanak a részletekre, és az a céljuk, hogy a területen tevékenykedő többi vetélytársat a földbe döngöljék. Nekünk legalábbis ezt mondták.

Fejlesztői akta

Ⓕ EA Sports
Ⓘ www.easports.com

Na ne már. Biztosan tudjátok, mi is az az EA, vagy nem? A világ egyik legnagyobb szoftverkiadója, az évente menetrendszerűen megjelenő *FIFA*, *Madden*, *NHL* stb. játékok készítője. Semmi? Na jó. Hosszú ideje jelen vannak már a piacon, a nem sportjátékokkal foglalkozó részleg adta ki például a *Fade to Black*-et, mostanában pedig a *System Shock*-ot. Az EA Sports – ahogy már említettük – végtelen sorban jelenteti meg a zászlóshajók újabb és újabb, folyamatosan korszerűsített kiadásait, és úgy tűnik, ez alól az *F1* sem lesz kivétel – az EA 2003-ig biztosan birtokolja a licencjogot.



A játék többi részéhez hasonlóan a pilótafülke is teljes 3D-s kialakítású, így aztán körülnézhetünk szívünk büszkeségében.

A körítés

Észrevettétek már, hogy az eddigi F1 játékok mindig csak az egy-két évvel a kiadást megelőző bajnoki szezon pilótáinak és csapatainak szerepeltetésére kaptak engedélyt? Ennek most vége. Megkapjuk a hamarosan kezdődő 2000-es idényt, a Jaguar csapattal, az új pilótákkal, az új karosszériákkal és minden egyébbel együtt. Tedd a szívedre a kezed és mondd meg becsülettel, az elmúlt néhány szezon formabontóan pirosra színezett Williamsét vezetnéd-e szívesebben, vagy a fantasztikus, új, fekete-fehér BMW Williamset? Kihagynád-e a kilenc év szünet után Indianapolisban megrendezett első US Grand Prix-t? Hát persze, hogy nem. Világos, hogy az ember az egészet akarja, most rögtön. Kinek kell a tavalyi hó? Világos, hogy senkinek.

A kulisszák mögött

Minden autó egyedi modellezéssel készült, tükrözendő az egyes csapatok karosszériáinak designját, ami azt jelenti, hogy a Jordan őrült újításai ugyanúgy megjelennek a játékban, mint a Sauber gépek többszínű vezetőfülkéje. Nem mintha a ragyogó grafika csak a kocsik megjelenítésére korlátozódna. Az EA állítása szerint a pályák fotorealisztikusak lesznek, köszönhetően annak, hogy kiküldtek valakit, aki végigfényképezte az összes ringet.

Kihagynád-e a kilenc év szünet után Indianapolisban megrendezett első US Grand Prix-t?

Ami a mesterséges intelligenciát illeti, elmondhatjuk, hogy az ellenfelek elég dörzsöltek. A szezon előtti tesztelésekből nyert adatokat felhasználva az EA fejlesztői a vetélytárs pilótákat, pontosabban az autóikat a sebességük alapján állították be. A mesterséges versenyzők igazából egyfajta „látószerv" segítségével vezetnek, tehát nem előre programozott útvonalat követnek, ami azt jelenti, hogy megpróbálják kikerülni azt, amit maguk előtt látnak, és ezért sokkal valószerűbben viselkednek, mint az általunk eddig látott műpilóták. A végső tesztet azonban csak a végleges verziót kipróbálva ejthetjük meg. A megjelenést márciusra, az új Forma 1-es szezon indulásának időpontjára tervezték, és a játék az eddig látottak alapján nagyon ígéretesnek tűnik. A következő hónapban várható a teljes értékelés. **PCF**

Ámokfutás PCF módra

Amikor meghívtak minket az *F1 2000* egyik korai bemutatójára, csak egy dolog járt az eszünkben. Ámokfutás. Megkértük vendéglátóinkat, hogy kapcsolják be a sérülés opciót és kapcsoljanak ki minden könnyítést. Megtették. Így aztán megragadtuk a kormánykereket, hagytuk, hogy a többi versenyző elhúzzon a Nürnburgringen, és megfordítottuk mit sem sejtő Jaguárunkat. Padlófék. 12 pördülés után beálltunk menetiránnyal szemben, és áthágva a szabályokat begyorsítottunk, hogy frontálisan beleszáguldjunk Michael Schumacher Ferrarijába. Hopsz.

A német valószínűleg az általunk eddig F1-es játékban látott legszebb ütközést produkálva repült fel a levegőbe, az összegyűrődött orr az ég felé szállt, míg a jobb első kerék becélozta a pálya szélét. Eközben a légterelők vízszintes tengelyük mentén pörögtek, a földön pedig realisztikus, hajszálpontos árnyék úszott. Vadállat.



Az utálatos cigarettahirdetéseket teljesen eltávolították – ahogy ezen a Jordanen is látszik.



A játék annyira részletgazdag, hogy ha elég közelről nézed a gyorsuló gépeket, még a pilóta szemmozgását is láthatod, ahogy a pályát figyeli.



THIEF II
THE METAL AGE
MEGJELENT MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
SEASON 1999/2000
PC CD
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Automex
Silicon Dreams
EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

Grand Prix 3



▲ Az öreg Jordan csataló. Nem is gyors, nem is jó, mégis jobb mint Prost romja.

Vajon még a mellkasunkon is égnek mered majd a haj Geoff Crammond legújabb autóversenyétől?

A lényeg

Hogy mi ez? Nos, a néhányak által még mindig minden idők legjobb Grand Prix játékának tartott *F1GP2* folytatása. Senkit sem akarunk átvágni azzal, hogy a dologgal még egyszer sem foglalkoztunk, mivel még rémlik valami a decemberi számból. A helyzet az, hogy a játék azóta generáljavításon esett át, vagyis végre helyére került a 3D-s gyorsításért felelős engine. Szemügyre vettük a monacói pályát – vitán felül a leghíresebbet az összes közül –, és higgyétek el, a dolog jobban pörög, mint egy szélmalom a hurrikán közepén.

A körítés

Hogy miért izgalmas? Hát, a szoftveres változat is elég szép volt, a 3D-s hardvertámogatás kihasználásától pedig minden borotvaéles és simán gördülő lett. A sorozat eddigi fejlődési vonala pedig most sem szakad meg. Geoff Crammond, a szerző többször bizonyított már az autóversenyek világában, mióta a BBC Micrónál elkészítette a lebilincselő *Revs*-et, majd a *Stunt Car Racer*-hez hasonló klasszikusokkal töltött, gumisírástól hangos évek után előállt az *F1GP* párossal.

A kulisszák mögött

Crammond híres arról, hogy nem sieti el a dolgokat, de ennél a játéknál valószínűleg elveszik – legalábbis részben – az az egyéni báj, ami eddigi munkáit jellemezte. Ezt a műremeket is egyedül hozta össze, csak a 3D-s gyorsítás kialakításához vette igénybe más programozók segítségét. Eközben a MicroProse ötéves licencszerződést kötött az autókra és a pilótákra, ami azt jelenti, hogy az update-ek sokkal gyorsabban fognak megjelenni, mint eddig. Kérdéses, hogyan változik majd a sorozat az igazi Crammond tempótól való eltéréstől, és a külsős kódolók bevonásától. Reméljük, nem lesz karambol a vége. PCF

Fejlesztői akta

Ⓕ MicroProse
Ⓘ www.microprose.com

Hamarosan a polcokra kerül Geoff Crammond – az élő (programozó) legenda – legújabb autóversenye. Ami elég fantasztikusan néz ki. Az összes szokásos etvasz megvan benne, és mindegyik oké, az 1998-as évad összes autója és pályája szerepel, és tisztán érezhető, hogy egy megszállott követte el a dolgot. Briliáns.



Az egyik Prost autó megint füstfelhőbe burkolódzva adja fel a versenyt. Ahogy az lenni szokott.



A pilótafülke kialakítása elég részletes, de nem 3D-s. Bár ez nem igazán számít.



Utolsó csatlakozóként Oliver Panis és Pedro Diniz egy kicsit eldiskurálnak a sisakjukon keresztül. Milyen édes.

F1 World Grand Prix

A Lankhor névre hallgató gall tervezőcsapat ringbe száll a nehézfiúk ellen.

A lényeg

Az *Official Formula 1 Racing* folytatásáról van szó. A versenyzést illetően a játék elég gyors volt, de a lehetőségek kissé korlátozottnak bizonyultak. Most azonban itt az új verzió, készen arra, hogy a nap hőse legyen. Mivel meglehetősen nagy nevekkel kell összemérnie az erejét, a franciák frissen befutott jelentkezőjének igencsak fel kell kötnie az alsóneműt.

A körítés

Szerepel az összes megszokott játékmód, és bizonyára örömmel hallja mindenki, hogy számos kitűnő kameraállás is felkerült az étlapra. Sőt, a kamerákat azokon a pontokon is elhelyezhetjük, ahol a valóságban is vannak, vagyis előállítható az abszolút eredeti és valósághű GP látvány. Arról még nincs hír, milyen érzés lehet játszani vele, de az illetékesek biztosítottak minket arról, hogy olyan realisztikus lesz, amennyire csak lehet. Ja, és a képekből nyilván látszik, hogy a kinézete is lehengerlő.

A kulisszák mögött

Az *F1WGP* az 1999-es év FOA licencét használja, ezzel pont a *GP3* 1998-asa és a *GP 2000* némileg valószerűtlen 2000-ese közé esik. Kétségtelen, hogy a dolog így van rendben. A még aktuálisnak mondható szezon és az ahhoz tartozó összes adat jelentik az *F1 World Grand Prix* legnagyobb előnyét a mostanában megjelenő újdonságokkal szemben. Azért persze korai lenne még eredményt hirdetni. A három közül bármelyik odaérhet még a dobogó legfelső fokára. PCF

Fejlesztői akta

Ⓕ Eidos
Ⓘ www.eidos.com

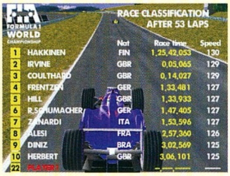
Pont ahogy a *Street Fighter 2*-ben mondta valaki: „Itt jön az új kihívó!" Valami olyasmi. A francia Lankhornak ez már a második Forma 1-es próbálkozása, de a jelek szerint másodszorra már jobban mentek a dolgok. A látvány is figyelemre méltó. Versenyben vannak tehát, habár némileg alacsonyabb súlycsoportúnak tűnnek a többiekhez képest.



Minden fontos szponzor szerepel, kivéve a kellemetlenebbeket. És igen, az 1999-es szezon van terítéken, tehát sajnos nincs Jaguar, de legalább a jó öreg Eddie kap egy második lehetőséget.



Az élesebb kanyarokban elkerülhetetlenül nyomot hagynak a gumik. Markold erősen a kormányt!



A TV-s stílusú kinézet azt jelenti, hogy ti is bátran utánozhatjátok minden kommentárok gyöngyét.

The Sims



Ugyanaz az érzés lehet, mint amit Gulliver érzett Lilliputban.

A Maxis a hangyáktól kezdve a szafarikon át a városokig sok mindent modellezett már, egy valamit azonban még nem. Hölgyeim és Uraim, íme a Sims!



A telefon Siméknél is nélkülözhetetlen. Felhívhatod a barátaidat, a pizzást és a szerelőt is.

A fenébe is! Ez a semmirekellő James már megint henyél ahelyett, hogy kitakarítana, a konyhát meg közben teljesen ellepi a szemét. Rebeccáról pedig jobb nem is beszélni. Már régen az edzőpadon kellene gyúrnia, hogy jobban nézzen ki – mert ugye csak így léptetik elő –, de mivel már két napja nem zuhanyozott, épp ideje rendbe szednie magát. Nem elég, hogy a gyereket elvitte a gyámügy, még azt a nagyképernyős tévét sem pótoltuk, amit tegnap éjjel loptak el tőlünk. Olyan, mint a valóság? Nem. Ez a valóság maga.



Itasd csak le őket: lerészegedve orra buknak majd, és se kép, se hang.



Bohém egy hely... Figyeled ezt a zongoralépcső-fürdőszoba kombinációt?

A sztori

Rád ruházzák egy csapat virtuális emberke irányítását. Általában egy párt, vagy egy családot kapsz, házzal együtt. A feladatod az, hogy boldoggá tedd őket. Ha jobb munkahelyet találnak, több pénzük lesz, és tovább szépíthetik a környezetüket. Természetesen a barátokról és a szabadidő hasznos eltöltéséről sem szabad megfeledkeznünk. Persze pokollá is tehetjük virtuális barátaink életét. Pszichológiai kísérletekbe foghatunk, hogy kiderüljön, két egymástól teljesen eltérő egyéniség mit csinál, ha egy fedél alá kerül.



A lakónegyedben négy-öt ház már eleve áll, és persze lakóik is vannak.

Szomszédok

A *The Sims* végső soron a *SimCity* néven ismert, hihetetlenül sikeres trilógia kiegészítése, amelyben egész városokat tervezhettünk, építhettünk és igazgathattunk. Aki már belekóstolt ebbe a nagyszerű sorozatba, bizonyára kíváncsian várja, hogy szemtől szemben is megismerkedhessen a Simekkel, saját házat építhessen nekik, és újdonsült virtuális barátait örökre boldoggá (vagy boldogtalanná) tegye. A *The Sims* tehát önmagunkról szól, aminél – valljuk be – nincs érdekesebb.

Persze nem ez az első ilyen témájú játék. A *SimCity* megjelenése előtt három évvel – még 1986-ban – az Activision nagyszerű újdonságot dobott piacra *Little Computer People* címmel. A játék alapelve



◄ „Helló, a nevem Semolina. Kérsz egy kis eperfagyit?"

Nem elég, hogy a gyereket elvitte a gyámügy, még azt a nagyképernyős TV-t sem pótoltuk, amit tegnap éjjel loptak el tőlünk.

az volt, hogy a számítógépünkben mindenféle emberkék rejtőznek, és ha egy takaros kis otthont építünk nekik – amelyet természetesen kényelmesen be is rendezünk –, akkor elcsíphetjük, és úgy-ahogy szóra bírhatjuk őket. Korszakalkotó ötlet volt, és páratlan is a maga nemében – egészen mostanáig.

A ház, ahol élünk

A *The Sims*-ben nincsenek sem pályák, sem konkrét célok. Adott egy lakónegyed, tíz telekkel, és mivel alapesetben csak néhány ház épült még fel, az üres terület megvételével mi is hozzáláthatunk a fészekrakáshoz. A lakópark életébe is van belepillantásunk, de látni csak akkor láthatunk valamit, ha rázoomolunk valamelyik házra és irányítani kezdjük a lakók életét. A házak tulajdonképpen játékállásoknak felelnek meg – amikor sorsára hagyjuk az egyiket, eldönthetjük, hogy el akarjuk-e menteni mindazt, amit az adott helyen elvégeztünk.

Természetesen nem indíthatunk azzal, hogy megvesszük a legnagyobb házat, hiszen ez túl drága lenne. A jobb életkörülményekért keményen meg kell dolgoznunk. Érdemes előbb a tutorial-házzal és az itt lakó szedett-vedett figurák pátyolgatásával elsajátítani a játék legalapvetőbb fogásait.

Amint az a rövid bevezetőből is kiderül, a *The Sims* összetettségéhez képest a szereplők irányítása roppant egyszerű. Egyszerre csupán egy figurát irányítunk. A padló megfelelő részére kattintva a kiszemelt Sim rögvest a kívánt helyre megy. Ha egy tárgyra, vagy egy másik Simre klikkelünk, a legördülő menüsorból választhatjuk ki a kívánt cselekvéssort, amit egy újabb kattintással meg is indíthatunk. A vécét választva példá-



Mindened biztonságban van? Csak hiszed. A betörőre ugyebár nem számítottál? Vagy áldozol a biztonsági rendszerre, vagy hagyod a fickót válogatni.



Simet létrehozni rendkívül egyszerű. Az viszont nagy kár, hogy viszonylag kevés beleszólásunk van a kinézetükbe.



Csak klikkelj egy tárgyra, válaszd ki a kívánt opciót, és ezzel ki is adtad a parancsot. Ez persze nem jelenti, hogy a Sim engedelmeskedik is.

ul három lehetőségünk van: használ, lehúz és tisztít. Mivel Simék egyszerre csak egy dolgot tudnak csinálni, teendőik úgy sorakoznak egymás után, mint a valós idejű stratégiákban. A képernyőn mindezt ikonok formájában látjuk viszont, és természetesen bármikor ki is iktathatunk belőlük párat.

A házak és a berendezési tárgyak 3D-ben jelennek meg (pontosabban 2,5D-ben), és a képet forgatni, nagyítani, valamint görgetni is lehet. A falakat láthatóvá és láthatatlanná is tehetjük: alapbeállítás szerint láthatóak, de eltűnnek, amint mögéjük megyünk. Ennyit az irányításról – két perc sem kellett hozzá.

Kisváros

A játékban kulcsfontosságú szerepet tölt be, hogy egy adott Sim éppen miként érzi magát. A pillanatnyi éhség-, erő-, tisztaság-, jókedv- stb. szintet nyolc kijelzőn követhetjük nyomon. Ha mondjuk az éhség kijelzője pirosra vált, Simünknek burkolnia kell valamit. Nem túl bonyolult, igaz?



▲ Vén zsugori, miért nem veszel már nekik egy rendes kocsit?

Az alapszükségletek kielégítése csak a kezdet, hiszen még számos tényező befolyásolja a Simek életminőségét. A szobák díszítőelemei például nagyban hozzájárulnak ahhoz, hogy a lakók elégedettek legyenek, ha viszont túl sokan zsúfolódnak össze egy helyen, máris megsokszorozódnak a gondok. Hasonlóképpen a mosatlan tányérok, a színültig teli szemetesek, az asztalon széthányt papírok és a rajokban randalírozó legyek kellemetlen kollégiumi élményeket idéznek fel kis barátainkban. Ahhoz hogy igazán otthonosan érezzék magukat, sok fényre és még több háztartási felszerelésre van szükségük. Mindez persze pénzbe kerül, ami viszont a játék elején nem vet fel bennünket túlságosan. A jólét megteremtéséhez először is munkát kell találnunk – ez azért is hasznos, mert az egész nap csak henyélő lakóink előbb-utóbb önbecsülési problémákkal szembesülnek. Hogyan is kezdjünk hozzá? Vagy újságot kell vele olvastatnunk, vagy ültessük le a géphez böngészni. Ez utóbbi természetesen számítógépet feltételez – ami, mint tudjuk, nem olcsó mulatság.



▶ Nekik is szükségük van szeretetre...

A *The Sims*-ben tízféle területen lehet elhelyezkedni: politika, tudomány, szórakoztatóipar, bűnözés stb. A Simek hajlamosak valami rosszul fizető aljamunkát választani, ezért gondoskodnunk kell arról is, hogy valamiképpen motiváljuk őket a tanulásra, előmenetelre, nagyobb fizetésre.

Simjeink hat készséggel rendelkeznek, és bizonyos tevékenységek után fejlődésre is képesek. A karizmát például tükör előtti szónoklatokkal növelhetik, a karizmot pedig kondigépen (ezt a viccet egyszerűen nem bírtuk kihagyni). A munkahelyi elő- ▶



Ha belobban egy meghibásodott háztartási gép, eleinte mindenki maga próbálkozik a tűzoltással...



...de a legvégén úgyis ki kell hívnunk a tűzoltókat. Ilyen esetekben egy füstjelző is igencsak jól jöhet.

Húzd meg jobban

A játék kezdetén már áll néhány ház, de a sajátod megépítése sokkal nagyobb móka. És ehhez még csak nem is kell összemalteroznod magad, igaz, az ÁFA-t sem igényelheted vissza.



① Először is adott egy üres telek – a méret a pénztárcád függvénye. Minél kisebb területet vásárolsz, annál több pénz jut a házra, de annál kevesebb négyzetméterrel gazdálkodhatsz.



② Először húzd fel a falakat és rakd le a padlózatot. Jól jön, ha van valami halvány elképzelésed a szobák elrendezéséről, mielőtt belevágsz. Ha meggondolod magad, bármikor visszacsinálhatod az egészet.



③ A következő lépés a falak lefestése a rendelkezésedre álló széles színpalettáról. Igen, a színösszeállítás nagyon is számít Siméknél (az egyéniségük függvénye). Legyen mondjuk pasztell? Legyen.



④ Érdemes ajtókat és ablakokat is beiktatni néha. Óriási a választék. Az ablakok biztosítják a szükséges fényt, és ha sikerül az ajtókat jól elhelyeznünk, Simék is könnyebben közlekednek majd.



⑤ Végül pedig a hab a tortán: a lakberendezés. Ehhez aztán tényleg minden megvan, bár érdemes odafigyelni, nehogy a legfontosabbak megvásárlása előtt fussunk ki a pénzből. Ilyen kritikus berendezési tárgy mondjuk a vécé.



▲ Ha szaftosabbra vágysz, máshol keresgélj. Itt ennél tovább nem mennek.

▼ Szent Habakuk! Borotvát ennek a szegény embernek, mielőtt még késő lenne!

menetelhez valamelyik készségben jelentős előrelépést kel mutatnunk, de számít az adott Sim általános elégedettsége is, hiszen egy fáradt, éhes munkaerő nem dolgozik hatékonyan. Ha már itt tartunk: azt sosem fogod meglátni, hogyan dolgoznak. A megbeszélt időben értük jön a kocsi, elmennek dolgozni, majd hirtelen felgyorsul az idő, és jönnek is haza, zsebükben a fizetésükkel.

Titkok és szerelmek

A készségek fejlesztése más téren is kamatozik. Ha például jobban tudnak főzni, finomabb ételeket készítenek, és ritkábban lesz gond, hogy éhesek – nem is beszélve arról, hogy a hozzáértésükkel csökkentik a konyhai tüzek gyakoriságát. A mechanikai vonal erősítésével viszont ügyesebben látnak majd neki az elromlott háztartási felszerelések javításának.

Néhány esetben az előléptetés feltétele, hogy a kiszemelt Simnek meghatározott számú barátja legyen. A szociális élet a *The Sims* legsarkalatosabb pontja. Barátokat szerezni itt mindenesetre elég könnyű: a szomszédban lakó Simek időnként átjönnek csevereszni, de telefonon is tartani lehet velük a kapcsolatot. Vigyázat: nem minden Sim ért szót a másikkal. Mint tudjuk, a karakterek megalkotásakor mi jelöljük ki az adott Sim legjellemzőbb tulajdonságait, vagyis egy játékos kedvű, nyitott Sim valószínűleg mit sem tud kezdeni egy szerény, elmélkedő típussal. Természetesen a kapcsolatok helyzetéről is pontos visszajelzést kapunk: 55% fölött két Sim már barátnak számít. Kilencven felett már szerelemről beszélhetünk. Igen-igen. A Simeket is elragadhatja a hév, és ha arról van szó, csókolgatják, ölelgetik vagy éppen csiklandozzák egymást... Ennél messzebb nem mennek (nincs Simszex), viszont gyerekük azért még lehet. Ha egy Sim-pár jól végzi a dolgát, lehetőséget kaphat egy kis Sim örökbefogadására – újabb éhes száj és gondoskodásra vágyó lélek. Ha azonban a jövevényt nem gondozod megfelelően, kijönnek a gyámügyről, és lelövik a gyereket. Pontosabban máris lőttek a gyereknek. Ha két Sim felbosszantja egymást, a pocskondiázás mellett akár dulakodásra is képes. Főleg ha mi is erre biztatjuk őket – és ugye miért is ne...



Simjeink ikonokkal tudatják, éppen hogy érzik magukat. Ez itt meglehetősen le van fáradva.



„A nevem Vörös Hagymácska, és jó szagú is vagyok.

Barátok közt

A Simek beszélni is tudnak, de nem valamelyik általunk ismert nyelven. Rejtélyes hangokat hallatva motyognak, morognak, mindenféle titokzatos szavakat hordanak össze, amelyekből senki sem érthet egy árva mukkot sem. Döbbenetes élmény hallgatni fura fecsegésüket. Időnként egy-egy buborék jelenik meg a fejük felett, tömören jelezve, hogy miről is folyik a diskurzus. Egyébként álmodni is így szoktak. Simjeink szórakoztatását a társasági élet felpezsdítésével garantálhatjuk leginkább – elégedettnek is többnyire ekkor fogják magukat érezni. Egy unatkozó Sim lusta és használhatatlan. Vegyünk hát nekik TV-t, hifitornyot, babaházat, kisvasutat, sakkot stb., mert ezekkel órák hosszat biztosíthatjuk a szórakozásukat, és esetleg még a fejlődésüket is.

A Simek az esetek többségében utasításaink szerint cselekszenek, de vannak kivételek. Ha mondjuk már nagyon mennie kell, mindegy, hogy mit mondunk neki, először úgyis menni fog. A depressziós Sim szintén megmakacsolhatja magát, és nem akar majd



A játék kipixelezi az érdekes részeket, például a zuhanyozást vagy a vécét. De állítólag van egy patch...

Szemét vagy szimat?



✔ Pont, mint a *Quake*... A *The Sims* rövidesen komoly online háttérrel fog rendelkezni, így halomnyi extrát, add-ont és modot tölthetünk le hozzá. Már most elérhető néhány a **www.thesims.com** oldalán.



✔ Simjeink sokszor teljesen úgy viselkednek, mint mi, emberek. Gyűjtsd csak össze őket, adj mindehhez egy kényelmes hátteret, és meglásd, órák hosszat dumálnak, tévéznek vagy sakkoznak – feltéve, hogy kedvelik egymást.



✔ A házakat és a családokat a játék weboldalakként menti el, így a save-eket az internetre is fel lehet tenni. A hivatalos website-on családokat és házakat is módunkban áll cserélgetni egymással.



✔ A Simek nem robotok, vagyis sok törődést igényelnek. Ha idegesíti őket valami, éhesek vagy unatkoznak, megmakacsolják magukat, és mindaddig nem tesznek eleget az utasításainknak, míg oda nem figyelünk rájuk.



✔ A *The Sims*-ben egy rakás dologgal bibelődhet az ember. Már maga a házépítés is órákra le tudja kötni a figyelmed, ráadásul a jövőben még több berendezési tárgyból válogathatunk kedvünkre.



✘ Sajnos egy csomó unalmas dolgon is át kell esnünk ahhoz, hogy továbbléphessünk a játékban. Ilyen a szemetes kiürítése, a főzés vagy a számlák kifizetése. A Simek családregénye meglehetősen sokára bontakozik ki.


A *The Sims* tele van tapizással...


...csinos francia szobalányokkal...


...toalettkacsás jelenetekkel...


...ha odáig még sikerült eljutni.

tanulni, míg az energiahiányban szenvedők egyszerűen elájulnak. Azok a Simek, akiknek halaszthatatlanul szükségük van valamire, integetni és kiáltozni kezdenek, hogy felhívják magukra a figyelmünket.

Ráadásul nemcsak a Sim-famíliára kell vigyáznunk, hanem a háztartási berendezésekre is. Idővel meghibásodnak, eltörnek, és ha nem hívunk szerelőt, végleg tönkremennek. Ilyen esetben egy kigyulladó tűzhely az egész házat porig égeti, de szó mi szó, egy csöpögő csap sem használ a fürdőszoba hangulatának.



Gazdagok és szépek

A *The Sims*-ben rengeteg dologgal bíbelődhetünk. Szinte maga a házépítés is külön játék (lásd a keretes szöveget), és mivel legalább 150 portékát vásárolhatunk össze, a végtelenségig elszöszmötölhetünk Simjeink új berendezéseivel. Ezek után már nem is csoda, hogy a játék páratlanul jó grafikával és hangokkal találja magát. A figurák valódi 3D-s alakzatok, és magukat elképesztően látványos, a legapróbb részletekre is kiterő animációval adják elő. Ne lepődjünk meg tehát, ha az egyik Sim hölgyike elfintorodva horkant majd fel, amikor a vécébe térve már megint felhajtva találja az ülőkét. A tárgyakat is hasonló gondossággal alkották meg: egy sor lakberendezési designból válogathatunk kedvünkre. És ez még nem minden. A játék összes részlete bővíthető, vagyis hamarosan újabb egyéniségeket, dekorációkat, tárgyakat tölthetünk le a hivatalos weboldalról.

▲ Végre van egy kis időm, és tetőtől talpig kipixelezhetem magam.

A hanghatások is lényegesen jobbak az átlagosnál. Fantasztikus zenék közül választhatunk, kezdve a latin ritmusoktól egészen a hard rockig (a zenék a rádióból szólalnak meg), és még Build mode-ban is az idegzsibbasztó zongorajátéktól a vérpezsdítő dallamokig terjed a skála. A hangeffektusok lehengerlők, és az animációkhoz hasonlóan itt is végtelen a választék.

Na persze az élvezetért meg is kell fizetni: hiába volt PIII 500-as tesztgépünk GeForce-szal szerelve, a görgetés időnként akadozott, és ha több cselekvéssor fut a képernyőn egyszerre, a játék észrevehetően lelassul. Hát, igen.

Família Kft.

Elméletileg a *The Sims*-nek merő állóvíznek kellene lennie. Egy játék a mosogatásról meg a munkába menetelről? Ugyan már, kit érdekel? Hát éppen ez az. Hihetetlenül pontosan modellezi a való életet, annak csalódásait, unalmát, de teszi ezt anélkül, hogy a leghalványabban is unalmas lenne. Persze megkérdezhetnéd, hogy ugyan miért lenne


▲ A teringettét! Tűz van! Hívjuk a tűzoltókat vagy hagyjuk leégni a házat?


Nyomd valamelyik Sim kezébe a járgány kulcsát, és ki fog ugrani a bőréből!

Siméknél nagyobb kaland a szemetes kiürítése, a zuhanyozás, a főzés, a csekkek befizetése stb., mint az életben. Pedig hidd el, hogy nagyobb kaland.

Ráadásul akkor is ugyanolyan érdeklődéssel veselkedsz neki a játéknak, ha már az újdonság varázsa kissé alábbhagyott, ekkorra ugyanis már hozzád nőttek a Simjeid. No és persze akkor is érdekesnek fogod találni, ha az a típus voltál, aki kihúzogatta a legyek szárnyát, és most is legszívesebben ledózerolnád az egész Sim-atyafiságot. Mert ezt is megteheted – a legegyszerűbben úgy, hogy halálra éhezteted őket. Ekkor viszont végig kell nézned, ahogyan a szegény kis virtuális lények semmivé válnak (a mi lelkivilágunk ezt nem bírta volna, úgyhogy nem is próbáltuk ki).

A játékban éppen azt a művészi szervezőképességet kell kamatoztatnunk, amelyet a mindennapi életben is használunk. Újra és újra döntünk a teendők sorrendjéről, de közben az időhiánnyal is számolnunk kell. Tanuljunk vagy takarítsunk? Van idő egy gyors alvásra, mielőtt megérkeznének a barátaink? Keressünk másik munkát, vagy érjük be a mostanival?

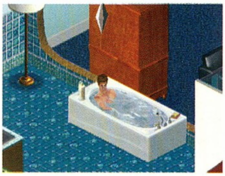
Rém rendes család

Ami pedig a legfontosabb: a *The Sims* a hatalommániások és az érzelgősök mellett végre az igencsak szórványosan jelentkező női játékosokat is a számítógéphez csábítja. Eleinte lassú, de sokszor elsöprően izgalmassá is tud válni. Ráadásul sokkal rugalmasabb, mint amilyen a *SimCity* valaha is volt.

A *The Sims* tehát nagyszerűen kidolgozott játék, jóllehet a *SimFarm* vagy a *Creatures* után fennállt a veszély, hogy ez is csak hibásan vagy félgőzzel kivitelezett ötletnek bizonyul majd. A Maxis azonban kitett magáért, és egy jól kitalált, lenyűgöző, látványos *Sim*-ulátorral tört be a piacra. A játék mélységei végtelenek, azonnal játszható, és a tetejébe még masszívan bővíthető is. Ez a *Sim* játékok netovábbja. Hacsak a Maxis nem dönt úgy, hogy a *SimCity4000*-et ötvözi a *The Sims*-szel. De ez már egy másik történet... PCF


Hogy reggel milyen kocsival indulsz dolgozni, pontosan tükrözi, hogy megy a sorod.


A szabadidős tevékenységek, pl. a festés, felpezsdítik Simék életét, sőt a készségeik is javulnak.


Ragyogó ötlet, hogy virtuális barátaink intim életét is kifigyelhetjük. Ennyi kukkolás kell.


A valóságban csak nyűg a mindennapos és unalmas háztartási teendők elvégzése. A *The Sims*-ben ezek a földszagú dolgok majdhogynem mennyei megvilágításba kerülnek. De tényleg.

The Sims
9 990 Ft

Maxis/EA
(1) 351 3078
www.thesims.com
Ha csak úgy: PII-233, 32Mb
Ha tényleg: PIII, 64Mb

Napló

The Sims	
Catz 3	86%
Creatures 3	82%
SimCity 3000	80%
Dogz 2/Catz 2	79%

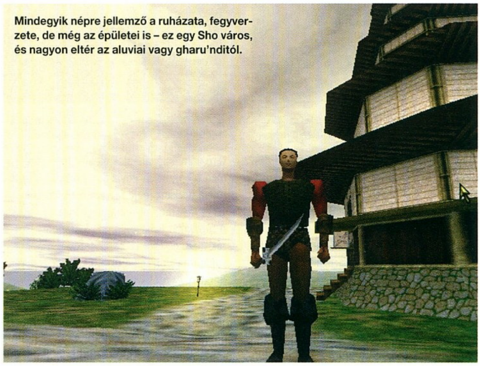
Pro és kontra

✓ Mesteri kivitelezés
✓ Élmény játszani
✓ Páratlan grafika
✓ Rengetegszer játszható
✗ Türelem kell hozzá

Vélemény

93%


Mivel gyarapítottad képességeidet, és újabb szakértelemmel villoghatsz, megengedhetsz magadnak egy különleges effektust...


Mindegyik népre jellemző a ruházata, fegyverzete, de még az épületei is – ez egy Sho város, és nagyon eltér az aluviai vagy gharu'nditól.

Asheron's Call

Amerikában a múlt novemberben dobták piacra, és mostanra hozzánk is megérkezett a Microsoft szerepjátéka. De vajon megfelel-e a várakozásainknak?


A kamera mozgatásával csodálatos képeket kaphatsz.

Az Ultima Online-nal és az *EverQuest*-tel az Origin és a Verant fejlesztői bebizonyították, hogy egy multiplayer, internet-alapú szerepjáték nemcsak hogy technikailag lehetséges és üzleti szempontból életképes, de népszerűbb és sikeresebb, mintsem bárki is álmodta volna. Most, hogy több mint fél tucat játékot versengve fejlesztenek, a Microsoft *Asheron's Call*-ja az első, amelyik Európában megjelent. Ez a sok szempontból újító és igényes online RPG Dereth hatalmas világát kínálja felfedezésre a kalandvágyóknak. Bár vannak hiányosságai, a pozitívumok felülmúlják a gyengeségeket.

A sztori

A játék Dereth világában zajlik, egykori otthonában egy mágikus fajnak (bizonyos űrlényeknek), akiket csaknem elpusztítottak, amikor a leghatalmasabb mágus, Asheron véletlenül kinyitott egy kaput az Olthoiok, az ártalmas rovarok világába. Asheron úgy mentette meg népét, hogy egy másik dimenzióba küldte őket egy kapun keresztül, de a nagy zűrzavarban több kapu elszakadt az idő szövetében és az űrben. Néhányon át azonban emberek jöttek Ispar világából, akik végül is legyőzték Olthoit. Most Asheron tűnt el, és az emberek igyekeznek egy új civilizációt kialakítani Derethen.


Számtalan trófeát gyűjthetsz be a sokféle szörny testéről.

Szerepre fel, azaz jó válogatást!

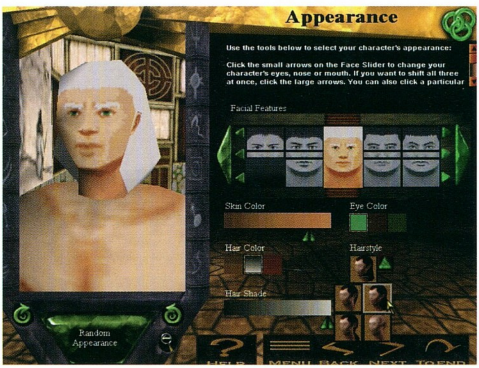
Miután telepítetted a játékot, és választottál egy témát az MSN játékzónában (Gaming Zone), kezdődhetnek a kalandok az *Asheron's Call*-ban – ahogy a legtöbb RPG-ben, itt is a szereplők megalkotásával. Itt fogod először tapasztalni a játék kiváló tulajdonságait.

Mielőtt belevágnál, először is a saját fizimiskádat kell meghatároznod. Az összes figura ember formájú, de három különböző etnikai csoportból válogathatsz: az európai aluviaiak, a közel-keleti gharu'ndi és az ázsiai sho népcsoportból. Mindegyik népnek sajátos kultúrája, és csak rá jellemző szakértelme van. Ha kiválasztottad a „népedet", készíts arculatot magadnak a rendelkezésedre álló rugalmas menüből. Ezernél is több kombináció lehetséges, így minden egyes szereplőnek saját arca lesz – eltérően az *EverQuest* korlátozott számú külső megjelenési formáitól, vagy az *Ultima Online* sematikus figuráitól.

A külső megjelenésnek ez a sokfélesége és rugalmassága a játék alapelvét is tükrözi, amely a jártasságon alapul és tökéletesen egyénre szabott. Nincsenek osztályok az *Asheron's Call*-ban, ehelyett az alapvető jellegzetességek szintjei és a begyakorolt jártasságok határozzák meg minden szereplő képességét. Pl. egy katona specializálódhat kardokra (Swords), kézitusára (Melee Defence), gyakorolhatja magát az íjászatban (Bows), a lőfegyverek terén (Missile Defence), vagy a különleges fegyverek (Appraise Weapon) osztagában.

Kalandozásod során tapasztalat-pontokat nyerhetsz különféle szörnyek megölésével, és hasonló nyalánkságokkal, és ezeket a tapasztalatokat arra használhatod fel, hogy gyarapítsd azon tulajdonságaidat, melyeket fontosnak tartasz. Ahogy növeled a képességeidet, nyerhetsz ügyesség-kreditet, amivel újabb jártasságra tehetsz szert a tapasztalat-pontok költésével.

Mindez azt jelenti, hogy az *Asheron's Call* ahelyett, hogy tipikus jellemek sorát állítaná fel korlátozott számban, képessé tesz arra, hogy virtuálisan bármilyen hőst alkoss magadnak, amilyet csak el tudsz képzelni, sőt tetszés szerint növelheted vagy változtathatod bármelyik képességét a játék folyamán. Az *Ultima Online*-nal ellentétben az *Asheron's Call* játékrendszerében minden egyes jellem és megjelenés egyedi.



A külsőd megformálásában nagy szerep jut a plasztikai sebészetnek. Mekkora orrot, milyen színű szemet és hajat óhajt az úr?

Varázs-ige(n)

A játék alapvető rendszere nem az egyedüli erőssége az *Asheron's Call*-nak. Sőt. Az egyik legérdekesebb elem a mágia, mely éppolyan rugalmas, mint az eddig elmondottak, és még eredetibb. Négy típusa van a mágiának – a háború (War), az élet (Life), a teremtő mágia (Creature Enchantment) és a részletező mágia



Dereth világa gazdag a mágiában – százféle varázsigét sajátíthatsz itt el, de a lángoló kardok sem hiányoznak.



Minden Dereth-beli szörny egyedi, nem orkok, még csak nem is hasonlóak, és rá kell szánnod az időt, hogy tanulmányozd őket.



Portálok – örvénylő energia lila ködben – pettyezik a látképet, és mindegyiken más helyre juthatsz el.

(Item Enchantment). Hat különböző szinten mindegyiknek nagyszámú varázsigéje létezik. Mégsincs egy meghatározott varázsige-lista, és nem vásárolhatsz varázsigéket a varázsboltokban sem. Mindegyik varázslatot különféle összetevőkből állíthatod össze – ezek pedig a következők lehetnek: szkarabeuszok, gyógyfüvek, porok, bájitalok és talizmánok.

Egy mágia-ismerő figura kezdi a játékot, aki ismer bizonyos típusú varázslatokhoz szükséges varázsigéket. Tudását új varázsigék megismerésével képes fejleszteni, aminek leggyakoribb módja a kísérletezgetés. Ami különösen érdekes a dologban, hogy minél gyakrabban használsz egy varázsigét, annál kevésbé lesz hatásos. Nincsenek weboldalak sem a varázsigékre, és a mágusok is féltve őrzik kedvenc varázsigéjük titkát. Ha felfedezel egy új varázsigét, nagyon figyelned kell, hogy kinek beszélsz róla, és hogy ki látja, hogyan használod, mert egy ügyesebb játékos megfejtheti a varázsláshoz szükséges gesztusaidból.

Az *Asheron's Call* ez ideig a legdinamikusabb RPG, és folyamatosan gyarapodik, megújul és tökéletesedik.

Uralkodj mindenki felett

Talán a legeredetibb ötlet a Hűbéresrendszer. A játék minden szereplője hűséget esküszik egy másiknak. Az egyik ember a vazallusa lesz a másiknak, aki az első patrónusává válik. Éppen ezért, amikor a vazallus tapasztalat-pontokat szerez, a patrónus is kap jutalom tapasztalat-pontokat. (Ezek mennyisége a vazallus Hűség-fokozatától, a patrónus Vezér-fokozatától, valamint az idő hosszától függ, amit a vazallus a hűbérúr szolgálatában töltött.) Sőt, ha egy vazallus egy másik szereplő hűbérurává válik, az eredeti patrónus is magasabb rangra emelkedik, és megint csak jutalompontokat kap.

Nyilvánvaló, hogy egy vazallus mindenféle segítséget megkap a patrónusától, hiszen annak pontszerzésével az ő pontjai is gyarapodnak. Ez az egyszerű, de okos és áttekinthető rendszer hatékonyan segíti elő a játékosok közötti együttműködést.

Árnyékok a horizonton?

Mindezeket az újító elemeket egységes játékká gyúrják és megfejelik egy rendkívül egyszerű és intuitív képernyővel – ezért nyújt az *Asheron's Call* hihetetlenül különleges játékélményt, amivel még a fő versenytársakat, az *Ultima Online*-t és az *EverQuest*-et is leköröz.

És még nem fejeztük be a játék erősségeinek felsorolását. Dereth világa hatalmas – tízszer nagyobb, mint az *EverQuest*-é – és tele van zsúfolva legyőzni való szörnyekkel, felfedezésre váró vadonokkal és várakkal. Ráadásul ez a világ folyamatosan változik. A fejlesztő Turbine havonta megjelentet egy kiadványt, amelyben végig lehet követni az eseményeket, és amely arra ösztönzi a játékosokat, hogy állandóan kutassák az örökké változó világ igazi arcát. Városokat rombolnak le, újabb és újabb szörnyalakok, fegyverek, varázsigék és mágiák bukkannak fel, majd eltűnnek... Az *Asheron's Call* ez ideig a legdinamikusabb RPG, és folyamatosan gyarapodik, megújul és tökéletesedik. A fejlesztők nem csücsülnek a babérjaikon, válaszolnak a kihívásokra.

Ennyi pozitívum mellett könnyű megbocsátani az egyébként komoly hibákat, a grafika hiányosságait és a szörnyek mesterkéltségét. Bár élvezetesen bemutatott világba kerültünk, fényeffektusokkal és káprázatos látképekkel fűszerezve, az emberi és szörnyalakok leegyszerűsítve és durván megmunkáltan jelennek meg, akármilyen mércével is mérjük, de főleg, ha az *EverQuest* grafikájához hasonlítjuk. Hasonlóképpen a szörnyek is egyformán bugyuták, képtelenek egy ajtót kinyitni, vagy egy lépcsőt megmászni, ezért nagyon könnyen elbánhatsz még a legijesztőbbel is, ha a hiányosságait használod fel ellene.

A Turbine és a Microsoft folyamatosan a játék megújításán és bővítésén dolgozik, tehát nem kell feltétlenül örökösen szembenéznünk ezekkel a fogyatékosságokkal. De még hibái ellenére is, az *Asheron's Call* egy kiváló szerepjáték, amely hatalmas tereket és mélységeket nyújt a játékosoknak. Sokkal összetettebb, mint az *EverQuest*, és talán jobban megfelel a dörzsölt szerepjátékosoknak, mint az újoncoknak, bár a gép mesterséges intelligenciája hagy némi kívánnivalót maga után. Mindenesetre az RPG-konkurenciából megint csak a játékos került ki győztesen. Kalandra fel!

PCF



Az *Asheron's Call* elején egy különleges kiképzésen kell átesned, ahol elsajátíthatod az alapismereteket.



Még az olyan alacsonyrendű fajok, mint a patkányok is veszélyesek lehetnek egy tapasztalatlan kalandvágyó számára, főleg ha csapatostul támadnak.

Asheron's Call

Microsoft — (1) 267 4636
www.zone.com/asheronscall

Ha csak úgy: P166, 32Mb, internetkapcsolat
Ha tényleg: P350, 64Mb, DirectX 3D gyorsító

Napló

Ultima Online: Second Age	91%
Diablo	90%
Asheron's Call	
Baldur's Gate	86%
EverQuest	85%

Pro és kontra

- ✓ Rugalmas játékrendszer
- ✓ Új elemek
- ✓ Hatalmas méretek, tágasság
- ✓ Dinamikus, fejlődő világ
- ✗ Szegényes MI és gyenge grafika

Vélemény

89%

Háló-társas-játék



Akár régi RPG-megszállott vagy, akár tejfelesszájú újonc a terepen, az *Asheron's Call* legfőbb erősségét valószínűleg a felépítés rugalmasságában fogod találni, amely által tetszőleges hőst alkothatsz magadnak az egyszerű katonától vagy varázslótól a bájitalt kevergető íjászig, aki a nyilaival képes igézni.



Bár nagyon bonyolult, és kezdetben furfangos észjárás kell a hatalom megszerzéséhez, mégis az a mód, ahogy a játék viszonyul a mágiához, teljesen egyedi. Ahogy lehetőséged van a varázsigék felfedezésére a különféle összetevőkkel való kísérletezgetés révén, mintha te magad is egy vérbeli varázsló lennél egy boszorkánykonyhában. Ellenőrizd csak le az öszszes lehetőségedet, mielőtt folytatnád a kutatást.



A Hűbéres-rendszer nemesen egyszerű, de hihetetlenül ügyes, és hatékonyan ösztönzi a játékosokat az interaktív játékra és a hosszan tartó kapcsolatokra. A Hűségeskü is egy nagyszerű segítség a kezdők számára, hogy mindenféle tanácsot, pénzt vagy eszközöket szerezzenek vele. Természetesen nem a talpnyalókról beszélünk.



Ami az érem másik oldalát illeti, az *Asheron's Call* „szörnyecskéi" messze elmaradnak azoktól az eszes alakoktól, akiket immár megszoktunk a játékok során. A Rabszolgának például komoly gondot okoz ennek a falnak a megkerülése, hogy eljusson hozzád, az urához. Ez kísértetiesen hasonlít kollégánk mozgásához egy nehéz hétvége után.

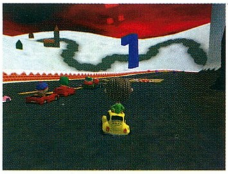


South Park Rally

A vulgáris infantilizmus először még mosolyt csalt az arcunkra, később azonban már fárasztóvá váltak az idétlen viccek.

A FELNŐTTEKNEK SZÓLÓ RAJZFILMEK furcsa dolgok. Csak kevés állja ki közülük az idő próbáját: amilyen hirtelen megjelennek a színen, általában olyan gyorsan el is tűnnek onnan. A *South Park* egyelőre még tartja magát gyerekes humorával (PCF 42%), de ez a versenyzős játék sokszor már túlmegy a jó ízlés határán.

Az első benyomások vegyesek: válassz egy játékost, száguldj vele körbe a versenypályán úgy, hogy az ellenőrzőpontokhoz a vetélytársak előtt érj oda, és elsőként hajts át a célvonalon. Minden olyan, mint ahogy az a nagykönyvben meg van írva, de a sajátos hangeffektusok és a különleges trükkök eleinte szórakoztatóvá is teszik a játékot. Néhány menet után azonban az újdonság varázsa megfakul, és a későbbi szintek is csak kényszeredett mosolyt tudtak az arcunkra varázsolni.



A hangeffektusok eleinte szórakoztatóak, de egy idő után erőltetettnek tűnnek.

A különböző pályákon zajló versenyeknek mind megvannak a maguk sajátosságai. Az egyik esetben például egy serleget kell a versenytársak orra elől elhalászni, és ezzel kell a négy ellenőrzőponton, valamint a célvonalon áthaladni – ha egy ellenfél a kocsidnak hajt, akkor megkapja a serleget, amit vissza kell tőle szerezned, ha te akarsz győzni. Egy másik versenyben az összes versenyző egy vírussal van megfertőzve, amihez meg kell szerezni a pályán található egyetlen adag orvosságot. Akinek ez elsőként sikerül és két percig képes azt birtokolni, az benevezhet a következő futamra, a többiek pedig szitkokat mormolva újra próbálkozhatnak. Frissítő újításként megjelenik a *Mario Kart* motívum is, és egy olyan változat, amelyik korábban PC-n még nem szerepelt.

Ha megszeretted Cartmant és Kennyt a *South Park*-ban, akkor sok klassz kalandban lehet részed itt is.

Homok ment a szemedbe?

És még csak most jön a java, ami ennek a flúgos futamnak a sajátos hangulatát megadja. Először is itt vannak a hagyományos *South Park* stílusú kitolások: például homokot szórhatsz az ellenfél szemébe, amitől kénytelen lesz megállni. Szólni kell aztán még azokról is, amelyekért már igazán csak az elvakult *South Park*-rajongók képesek rajongani: például alsónadrágos törpék, akik ellopják a pilóták fegyvereit, vagy Sparky kutya, aki mindenáron meg akarja tisztelni a versenyzők lábait, szintén időkiesést okozva. Gusztusos.



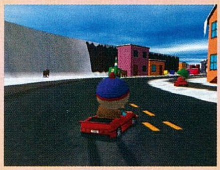
Hát senki sem ölte meg Kennyt? – Egyelőre...

Végül van egy teljesen bizarr ötlet, ami nem éppen az ifjabb játékosoknak való (főleg, mert meg sem értik). Egy meredező, vörös műhímtagot kell az ellenfelek kocsijába bedobni, amitől rögtön lestoppolnak. Kétségtelenül eredeti. Természetesen joggal megbotránkozhatsz ezen a humorféleségen. De lesznek olyanok is, akik szerint ez a legmulatságosabb dolog, amit valaha is láttak. Hja kérem, ez a *South Park*.

Sparky kutya álma

Ha valami izgalmasat akarsz, akkor a versenyt a barátoddal is érdemes kipróbálni (erre sajnos csak LAN-on – helyi hálózaton – van lehetőség, mivel osztott képernyős üzemmódja nincs a játéknak). Ha a *South Park*-ot unalmasnak és/vagy egyhangúnak találod, akkor ez a játék se fogja felkelteni az érdeklődésedet. Ha azonban megszeretted Cartmant, Kennyt és a többieket, akkor sok mulatságos, izgalmas és élvezetes kalandban lehet részed. Cuki. PCF

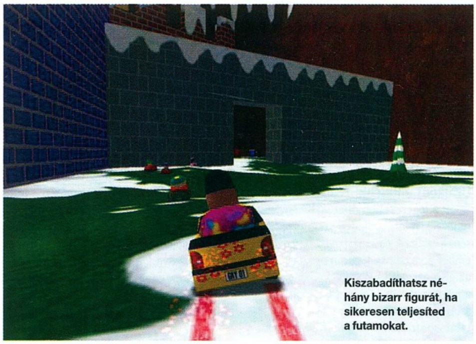
Túrótorta és keserűleves





✓ A pályák megtervezése remek. Nem kell többé hússzor körbemenned ugyanazon az egyhangú pályán, itt különböző feladatokat kell teljesítened és elsőként, az ellenfeleid előtt kell átrobognod a célvonalon. Ezalatt sok vidám kalandban lesz részed, elhiheted.

✗ Ugyanakkor nem ez a legjobb autós játék, és ha nem vagy kellőképpen felvértezve azokkal az illetlen tréfákkal szemben, amelyeknek pillanatonként ki vagy téve, akkor inkább előbb, mint utóbb elunod a dolgot. Különben a versenyt sem könnyű megnyerni, és könnyen bedobhatod a törülközőt.



Kiszabadíthatsz néhány bizarr figurát, ha sikeresen teljesíted a futamokat.

A sztori

A *South Park* kedvenc (vagy kevésbé szimpatikus) figuráit a *Rally*-ban autókba ültették, hogy a sikert meghosszabbítsák. Minden roppant egyszerű. Válassz egy szereplőt, pörgesd fel a motort, és száguldj végig a pályán, miközben teljesíted az előírt feladatokat. Plusz energia felvételével megnövelheted az előnyödet az ellenfeleiddel szemben, és elsőként roboghatsz át a célvonalon. Minden nagyon szép és vicces. Kivéve a káromkodásokat persze.



A séf még itt sem hagyja abba sületlen vicceinek kifőzését.

South Park Rally
6 990 Ft

Acclaim — (1) 461 5733
www.acclaim.com

Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P350, 64Mb

Napló

South Park Rally	
DethKarz	79%
Lego Racers	72%
Street Racer	65%
Tank Racer	63%

Pro és kontra

- ✓ Különböző pályák
- ✓ Nem lineáris feladatok
- ✓ Energiafelvételi lehetőség
- ✗ Fárasztó viccek
- ✗ Kicsit nehéz

Vélemény

79%

Close Combat 4: Battle of the Bulge

Részletes és valószerű, mégis egyszerűen játszható – a *Close Combat*-sorozat az idő múlásával egyre jobb lesz.



A csaták megnyeréséhez győzelmi pontokat kell elfoglalni és megvédelmezni, ezeket pedig színes zászlók jelzik a képernyőn – a szín azt mutatja, melyik oldal birtokolja éppen az adott helyet.

A Close Combat-sorozat – a cím II. világháborús, valós idejű hadi-stratégiai játékokat takar, melyeket eredetileg a Microsoft adott ki, hogy aztán most a stratégiák specialistájának számító SSI vegye át tőlük – figyelemre méltó hírnévre tett szert az elmúlt néhány évben. A vadonatúj campaignstruktúrának és taktikai harci motoron végrehajtott számos finomításnak köszönhetően a negyedik rész, a *Battle of the Bulge*, a sorozat legsikerültebb darabjának tekinthető.

Elődeihez hasonlóan a *Close Combat 4* is szakaszrendszerű, valós idejű háborús játék, és legnagyobb erőssége is változatlan: ugyanolyan könnyedséggel kapcsolja össze az egyszerű, mutass-rá-és-klikkelj stílusú kezelőfelületet a II. világháború szárazföldi hadműveleteinek részletgazdag és valósághű szimulációjával, mint elődei. Mindezek eredményeként ugyanolyan egyszerűen megtanulható és játszható, mint a többi valós idejű stratégia, de olyan mélységeket rejt és olyan taktikai kihívásokat kínál, mint egy komoly, körökre osztott háborús játék.

A játékot igazán a vadonatúj stratégiai hadjáratrendszer teszi kiemelkedővé.

Csatára fel

A *Close Combat 4* csatáiban 5-15 egységből álló csapatokat irányíthatunk, köztük gyalogsági szakaszokat, lánctalpas harci járműveket, tankokat és egyéb páncélozott masinákat. Az alcímben szereplő ütközetet modellezve a cél a térképen győzelmi pontokként megjelölt helyek elfoglalása és megtartása. Az akciót felülnézetből követjük, parancsokat pedig az adott egységre vagy csoportra a jobb egérgombbal klikkelve adhatunk: a megjelenő menüből kell kiválasztani az utasítást, majd ballal a célpontra kattintani. Aki játszott már életében valós idejű stratégiai játékkal, azonnal otthon érezheti magát, de a kezdőknek sem fog problémát okozni a gyalogság és a tankok csatába indítása.

Az egyszerű felszín alatt azonban rendkívül összetett játékengine bújik meg, mely mindent számításba vesz a látási viszonyoktól a csapatok kifáradásáig, és egyenként számon tartja minden egyes katona fizikai és mentális állapotát. Ez az, ami miatt a *Close Combat 4* teljesen más játékélményt nyújt, mint a *Command & Conquer* stílusú valós idejű stratégiák – a csapatok kifejezetten valószerűen viselkednek, a csaták megnyeréséhez pedig jó taktika és előrelátás szükségeltetik. Ha egyszerűen nagyobb hordákban nekieresztjük egységeinket az ellenfélnek, nemigen érünk el mást azon kívül, hogy halomra gyilkolnak minket, feltéve persze, hogy embereink hajlandóak engedelmeskedni egy ilyen parancsnak.

A *Battle of the Bulge* harci rendszere számos fejlesztést és javítást tartalmaz, kiegyensúlyozottabb lett például a gyalogság és a páncélosok viszonya, és megjelent a térképen a kívülről beavatkozó nehéztüzérség és légierő is. A sorozat korábbi részei közül azonban mégis a vadonatúj stratégiai hadjáratrendszer emeli ki az epizódot.

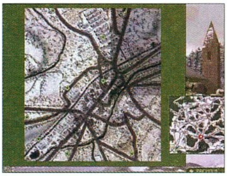
A háború megnyerésének művészete

Különálló scenáriók tucatjai mellett számos hadművelet (Operation – mini hadjárat) és hadjárat (Campaign) közül választhatunk. Ezekben meghatározott számú harci egységet irányíthatunk a stratégiai térképen az Ardennek térségében, mely kisebb részekre van felosztva – ezek jelentik a csatatereket. Minden egyes nap mozgathatjuk a csapatokat, ha pedig ellenséges erőkbe ütközünk, nincs más hátra, mint kivívni a győzelmet. Figyelembe véve az utánpótlást és erősítést biztosító vonalakat, az egyszerű, de hatásos rendszer új dimenziókba emeli a sorozat nyújtotta stratégiai örömöket, és lebilincselő, hosszú távra szóló kihívást kínál.

Vegyük még hozzá ehhez az egyszerűen használható küldetésszerkesztőt és az alapszintű, de élvezetes multiplayer támogatást, és máris előttünk van egy igazán jó játék – ráadásul olyan, amit nehéz kritizálni, eltekintve a mesterséges ellenfelet irányító MI kisebb hiányosságaitól, „aki" hajlamos túl óvatoskodó lenni támadáskor. Akár elkötelezett, új kihívásokra vágyó *Close Combat*-rajongó vagy, akár abszolút kezdő, aki szeretne egy kicsivel több mélységet látni a megszokott valós idejű csatározásokban, a *Close Combat 4: Battle of the Bulge* néhány hétre mindenképpen ellát majd tennivalóval. PCF



A légitámadások és a nehéztüzérség könnyedén megfordíthatják a csata kimenetelét, de mivel csak korlátozottan állnak rendelkezésre, okosan kell bevetni őket.



A csatatereket az Ardennek felszíni alakzatait felhasználva alakították ki, az egyes küldetések helyszínét pedig a Map Detail képernyőn szemlélhetjük meg a harc kezdete előtt.

A sztori

Ahogy a cím is mutatja, a *Close Combat 4: Battle of the Bulge* a II. világháború utolsó nagy német offenzíváját idézi fel, amikor 250 ezer katona tört be az Ardennek régiójába, meglepve ezzel az ott állomásozó amerikai csapatokat, és egy hatalmas hurkot mélyített a szövetséges vonalakba. A játékban vagy az amcsikat, vagy a nácikat irányíthatjuk, végigverekedve magunkat a scenáriókon, hadműveleteken vagy akár a teljes hadjáratokon.



A Battlegroup képernyőn tekinthetjük meg a rendelkezésünkre álló csapatokat.

Győzelem vagy vereség?



A *Close Combat* legnagyobb erősségét az egyszerű irányítási rendszer és a II. világháborús szárazföldi hadviselés összetett szimulációjának sikeres kombinációja adja. A negyedik részre csavartak párat az engine-en, és olyan új dolgok is megjelennek, mint a légitámadás.



Az előző részekhez viszonyítva a legnagyobb különbség az, hogy a *Close Combat 4*-ben szerepel a stratégiai hadjárat játékmód is, amiben nemcsak egyes csatákat irányíthatunk, hanem az egész háborút.

Close Combat 4: Battle of the Bulge

F SSI
I www.closecombat.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 4Mb-os grafikus kártya
Ha tényleg: P350, 64Mb

Napló

Close Combat 4: Battle of the Bulge	
Commandos	**87%**
Sid Meier's Gettysberg	**87%**
Close Combat 3	**80%**
Return Fire	**71%**

Pro és kontra

- ✓ Egyszerű, érzékeny kezelőfelület
- ✓ Összetett engine
- ✓ Szeretni való, részletes grafika
- ✓ Kitűnő campaignrendszer
- ✗ Az MI néhány hiányossága

Vélemény

89%

Grand Prix World



Híradások és e-mailek segítenek abban, hogy mindig naprakész adataink legyenek saját csapatunk és a riválisok fejlődéséről.

Vajon a rajongók tolongani fognak a boxutcában egy olyan Forma 1-es játékért, ami a vezetési tudás helyett inkább a menedzselésre helyezi a hangsúlyt?

A HASBRO IDEI NAGY DOBÁSA, A FORMULA One Grand Prix 3 még a szerelőpadon van, és az utolsó igazításokat végzik rajta, de a F1-rajongók vigaszképpen addig is tehetnek egy kirándulást a gyors kocsik, hatalmas motorok és még nagyobb összegek világába. A hivatalos FIA támogatás birtokában (ilyenből elég sok forog közkézen) a játékban szerepel az összes híresség, szponzor, pálya és pilóta, amikre és akikre csak szükség van az igazi F1 élvezethez. Hiányzik viszont a *F1GP* sorozatra jellemző könnyen elsajátítható joystickkoptatás. Hogy ez baj-e vagy nem, attól függ, hogy kinek a babérjaira pályázunk: Jackie Stewartéra vagy Jacques Villeneuve-ére. Inkább a spekuláláshoz kell érteni és nem a kanyarokhoz, de ha a hasonlóan agymunkára kihegyezett focimenedzser játékok népszerűségére gondolunk, világos, hogy ez nem szükségszerűen negatívum.

A végső cél az, hogy tíz teljes évig talpon maradjunk a száguldó cirkusz világában, bár a rövid távú kihívásokat nagyban befolyásolja csapatválasztásunk – roppant kellemes ötlet. Ha például a Minardi mellett döntünk, az első szezonban összesen 1 pontot kell megszerezni. Ha viszont valamelyik élvonalbeli, mondjuk a Benettonhoz szerződünk, a dobogó közelében kell végeznünk a továbbjutáshoz. Eltekintve attól, hogy a nagyobb csapatoknál nagyobb kihívásnak kell megfelelni, tény az is,

A sztori

Az élvonalbeli focihoz hasonlóan a Forma 1-es versenyzés is menő látványt nyújtó, hírességeket, megkérdőjelezhető üzleti húzásokat és komoly pénzeket felvonultató sportág. Ami ideális alapanyaggá teszi menedzselős szimulátorok készítéséhez. Láttunk már ilyesmit korábban is, de ez az első, ami élvezi a FIA Formula One licenctámogatását. Az eredményül kapott szimulátor meglehetősen realisztikus lett, a feladat pedig nem kisebb, mint a Forma 1 tíz konstruktőri csapatának egyikét irányítva a cég működésének minden egyes aspektusát kontrollálni, a vendégfogadástól kezdve a versenyeken egészen a kocsi építéség-fejlesztéség, és a FIA-val való együttműködésig (vagy a szabályokkal való trükközésig).



A lassan idejétmúlttá váló adatok miatt az új sepangi pályát hiába keressük.



A követendő stratégia kialakításakor figyelembe kell venni a pályák adottságait. A kvalifikáció során biztonságosan tesztelhetjük elképzeléseinket – bár ezzel természetesen kockára tesszük az esetleges jó startpozíciót.

hogy náluk vannak a jobb pilóták, több a pénzük, keményebben nyomják a dolgot, és több esélyük van a FIA nyújtotta bónuszok megszerzésére is. Másként fogalmazva, náluk van minden adu a játékban.

Száguldó hírek

A menedzselés egy alapszintű menürendszer állítgatásával folyik, a különböző témakörök ikonok formájában találhatók a képernyő bal oldalán, az almenük pedig lent. Egészében véve nem igazán idézik meg a Forma 1 izgalmas hangulatát, és a területek közti váltogatás is fárasztó lehet, de a megjelenítés legalább tiszta és könnyen emészthető. Skálák mutatják a fejlesztések előrehaladását, a cserealkatrészek mennyiségét, és úgy általában véve minden más változó értéke is egyértelmű LED-es kijelzőkön jelenik meg. Szabályzók állításával növelhetjük vagy csökkenthetjük az egyes feladatokra fordított erőforrásokat, a hírekkel és az e-mailekkel foglalkozó szekciók pedig visszaigazolást adnak cégünk és a riválisok állapotáról, és rengeteg részletes pénzügyi képernyő is a rendelkezésünkre áll.

Mindezek sikeres kezeléséhez alapvető fontosságú, hogy a cég működésének összes részletére ügyeljünk, mindent mozgósítva a következő versenyre, de közben már felkészülve a következő bajnoki szezonra. A tesztelés, problémamegoldás, építés és fejlesztés szakadatlan folyamat, melyet még bonyolultabbá tesz az, hogy az új technológiákat jóvá kell hagyatni a FIA-val. Építsünk csak be valamit jóváhagyás nélkül, és máris súlyos büntetést kockáztatunk. Ha engedélyt kérünk sem biztos, hogy megkapjuk, és ilyenkor aztán kezdhetjük az egész fejlesztést elölről. Még a gumikon, a motoron és az üzemanyagon is finomíthatunk, a kutatóink pedig együttműködnek az adott alkatrész szponzoraival az újdonságok előállításán.

A játékban szerepel az összes híresség, szponzor, pálya és pilóta, amikre és akikre csak szükség van az igazi F1 élvezethez.



Jacques Villeneuve szokás szerint most sem óhajtott beszennyezni egy számítógépes játékot a jelenlétével, így aztán egy fiktív pilóta szerepel a helyén.

Koldulj, kölcsönözz vagy lopj

Ott van aztán a dolog üzleti része is. Az új szezon előtt meg kell környékezni az alkatrészekkel és pénzzel beszálló szponzorokat, hogy elhalásszuk a legjobb megállapodásokat – ez lehet teljes partnerség, munkakapcsolat, vagy egyszerű eladó-vásárló viszony –, melyek mindegyikének megvan a lehetséges haszna. Mivel pedig a pénzügyi források sem kimeríthetetlenek, lehetőségünk van kölcsönöket felvenni, befektetni vagy részvényeket kibocsátani a készpénzszerzés érdekében – bár ha az utóbbit túlzásba visszük, könnyen elveszíthetjük ellenőrzésünket a cég felett. Még a dolog munkaügyi része is szerepel az étlapon: a részlegek vezetőit és a munkatársakat mi szerződtethetjük és rúghatjuk ki.

A legvégül megjelenő képernyőkön a vezetési stratégiát lehet beállítani. A tesztelések során felhalmozott pontokkal feljavíthatjuk a jármű számos választható részegységét és kialakíthatjuk az alkatrészek végső beállítását. Még a boxban várakozó személyzetnek is adhatunk utasításokat – a többi csapat által használt szabálytalan segédeszközök kiszúrásának képessége például nagyon hasznosnak bizonyulhat. Ha mindezzel sikeresen végeztünk, vagy legalábbis képességeinkhez mérten mindent lerendeztünk (senki sem mondta, hogy a Forma 1-ben gyerekjáték profitot elérni), jöhet a naptárban szereplő következő futam.

Amikor a tulajdonképpeni versenyre kerül a sor, meg kell hoznunk az utolsó döntést a gép beállításairól, a feltankolt üzemanyag



Egy csapatnak maximum három pilótája lehet, és a harmadik dolga a tesztelés. Plusz autókat is építhetünk kipróbálásra, kísérleti célokra – vagy éppen tartaléknak.



A feladat attól függ, melyik csapatot választjuk ki. Ha a Ferrari vezetői székét foglaljuk el, a cél az első két hely valamelyikének megszerzése.



A versenyek közti teszteléssel tesztpontokat szerezhetünk, amiket a következő futamban használhatunk fel. Ám a próbafutamok rövidítik is a kocsik élettartamát.

Gázos vagy gazos?



✓ Kényes és lenyűgöző dolog a járművek feljavításán munkálkodni - játszadozni a felfüggesztéssel, a kuplunggal, az elektronikával és társaikkal, miközben kiigazítjuk a konstrukciós hibákat, és új karosszériatípusokat tervezünk. Még akkor is, ha a látvány nem igazán adja vissza erőfeszítéseink eredményét.



✓ Az összes ismert FIA-s név szerepel (na jó, majdnem az összes), a valódi Forma 1-es csapatokra érvényes előírásokkal, szabályozásokkal és eljárási módokkal egyetemben. A többi autóverseny-menedzser programtól eltérően a *Grand Prix World* tényleg hihető körülményeket teremt.



✗ Igaz ugyan, hogy a menürendszereket könnyű kezelni, de nem képesek vizuálisan visszaadni azt a hatást, amit a kocsin és a beállításain végrehajtott változtatások gyakorolnak csapatunkra. Olyannyira nem, hogy az egymást követő szezonok ugyanolyannak érződnek és pontosan ugyanúgy is néznek ki.



✗ A tulajdonképpeni versenyek megjelenítéséhez választott módszer igazi csalódás okoz. Sokféle kameraállás közül választhatunk, de mindegyiken egyszerű 3D-s kocsik suhannak el a pályákról készült fotók előtt. A térképet figyelve jobban követhető a sorrend alakulása, de a kinézete ennek is szegényes.



Sokféle kameraállás van, de a kocsikból jóformán csak egy elszáguldó foltot látunk.



Jó ötlet végigolvasni a játékban elhelyezett Forma 1 bevezetőt. Kár, hogy olyan unalmasan néz ki.

mennyiségéről, a kiállásokról stb. Ezután eldönthetjük, hogy automatára kapcsoljuk-e az egész dolgot, vagy személyesen is meg szeretnénk tekinteni az események kibontakozását. Az előbbi esetén egy sima táblázatban nézhetjük meg a startpozíciókat, egy másikban pedig a verseny végeredményét. Ha a kanyargósabb utat választjuk – a szó szoros értelmében –, élőben adhatunk utasításokat két pilótánknak. Megváltoztathatjuk a követendő általános stratégiát, kevésbé vagy még agresszívabbá téve őket a gyorsítás, a maximális sebesség, a padkára való ráhajtás és hasonlók területén, míg bizonyos ikonokra kattintva a boxba rendelhetjük őket, vagy olyan speciális műveletekre adhatunk utasítást, mint az élete-halálra előzés.

Izgalmak? A képernyőn?

Ezzel a résszel kapcsolatban három probléma is adódik. Az első egyszerűen abból, hogy egy Forma 1-es verseny évtizedekig tart, de ha előrepörgetünk a befejezéshez, vagy rögtön a végeredményhez ugrunk, természetesen elveszítjük a végkifejlet közvetlen befolyásolásának lehetőségét.

A második ok a játék megvalósításának stílusában keresendő. Mivel a főmenük eléggé vérszegény módon tálalják a dolgokat, a *Grand Prix World* futamainak tényleg dinamikusnak és mozgalmasnak kellene lenniük. Ehelyett egy rakat fényképet kapunk a pályákról, amiken néha ellapított autók suhannak el egy szempillantás alatt. Lehet, hogy a nézők ennyit szoktak látni a dologból, de egy menedzsernek nem ez az ideális. Van ugyan egy fej mögötti nézőpont is, de ettől aligha indul száguldásnak a pulzusunk. Pont olyan, mint plazmatévét nézni 300 méterről, csak egy kicsit unalmasabb. Aztán itt van még a véletlen szerepe is. Habár kétségtelenül szükséges valamilyen bizonytalansági tényezőt beépíteni az egyes versenyzők teljesítményébe, a szomorú tény az, hogy elmenthetjük a starthelyzetet közvetlenül a futam indítása előtt, hogy aztán újra és újra visszatöltsük és lejátsszuk, amíg elégedettek nem vagyunk az eredménnyel. Próbáljátok csak ki, és rögtön kiderül, mennyire megjósolhatatlan a végeredmény. Egyik alkalommal elsőnek jön be a versenyzőnk, legközelebb viszont lehet, hogy be sem fejezi a futamot. Miután az ember annyi időt eltöltött a nagydíjat megelőző menükkel, és az utolsó szálig mindegyiken átküzdötte magát, az ilyesfajta isteni beavatkozás kifejezetten dühítő.

Adatolt adatok

Nem kell Jackie Stewartnak lenni annak felismeréséhez, hogy a statisztikákra alapozott megközelítésmód pontosan az igazi F1-rajongóknak való. A játék ugyanakkor az 1998-as év adatait veszi kiindulópontnak, erre pedig az ilyesfajta alakok azonnal rávágják a nemet. Túl sok olyan dolog történt az elmúlt években, amikről itt kifejezetten tudomást sem vesznek. A való világban már nincs Stewart nevű csapat (most már Jaguarnak hívják), miközben kulcsfontosságú csapatváltások – például Ralph Schumacher megválása a Jordantól – a játék szezonjai során nem történnek meg. Új pályákra se számítsunk, tehát Sepang szóba sem jöhet. Mintha a '98-as adatokat dömpingáron dobta volna a piacra a FIA



A mérnökökkel építtethetünk tartalékkocsikat, tesztautókat a következő idényre, és bármilyen újonnan kifejlesztett ketyerét, de igazából a létfontosságú cserealkatrészek elkészítéséhez van rájuk szükség.

licencosztályának akciós termékekkel foglalkozó részlege. Vagy esetleg éppen „Gyűjtse össze a kuponokat, és ingyen megkapja az 1998-as évet!" akció ment a Kiskegyedben...

A szöszmötölés az alkatrészekkel, csillagunk emelkedésének és süllyedésének nyomon követése a bajnoki idény alatt, továbbá minden elképzelhető részlet minden elképzelhető módon való állítgatása azzal a céllal, hogy megtaláljuk a tökéletes formációt – mindez igazából eléggé szórakoztató, az adatok kiválasztásának ellenére is. De mire éppen elkezdené élvezni őket az ember, vége a szezonnak és jön a következő. Az egész kezdődik elölről, és még a fanfárok sem szólnak. És bár az előző évi kemény hajtás következményeként csapatunk talán egészséges pénzügyi egyensúllyal, bőkezű szponzorokkal, jó pilótákkal és megbízható autókkal dicsekedhet, a versenyről versenyre egymást követő feladatok nem változnak. A kutatás, építés, fejlesztés, a szerződések aláírása a következő évre pontosan ugyanúgy, változatlanul ismétlődik. Mivel pedig a menüképernyők nem tükrözik azt, hogy a sport a valóságban folyamatosan fejlődik, az embernek egyszerűen olyan érzése van, mintha ugyanazt a kört róná újra meg újra. Köszöntünk az autóversenyek világának taposómalmában. **PCF**



Még akkor is árajánlatokat kell tenni a pilótáknak a következő évre, ha éppen teljes a csapat.

Grand Prix World
9 990 Ft

Hasbro (1) 223 1500
www.hasbrointeractive.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P233, 64Mb

Napló

Grand Prix 2	92%
F1 Racing Simulation	83%
F1 Manager	72%
Grand Prix Manager 2	62%
Grand Prix World	

Pro és kontra

- ✓ Hivatalos csapatok és szponzorok
- ✓ A menedzselés szórakoztató
- ✗ Elavult adatok
- ✗ A versenyek megjelenítése unalmas
- ✗ Az új szezon nem hoz újdonságot

Vélemény

60%



A sárban tocsogó pályák tényleg különlegesen néznek ki, és megfelelő mennyiségű barna trutyi repked a csikorgó kerekek mögött.

Silkolene Honda Motocross GP

Előnyben részesítve a realizmust a gravitációt legyőző őrültködéssel szemben, ez a motoros szimulátor port hint a valóságtól elrugaszkodott vetélytársak szemébe.

A sztori

Miután gyorsan nevet szereztek maguknak a motorversenyek világában, a Midas fejlesztői most egy olyan sportág felé fordították érdeklődésüket, ami ugyan a valóságban távol van a világméretű érdeklődéstől, de számítógépen hihetetlen lehetőségek rejlenek benne. A motokrosszról van szó, melyet végre teljes szimulációban élvezhetünk. A középpontban egy hiányatlan bajnokság áll – gyakorlással, kvalifikációval és két-két futammal a 12 pálya mindegyikén. Ezenkívül totális kontrollt kapunk a bicaj beállításai felett is. Sima és azonnali elérésű versenyek, nyolcjátékosos, hálózatos és modemes multiplayer támogatás teszik még pörgősebbé a vetélkedést.



A motoros nézőpontjából vezetve jó kis rosszullétet lehet kapni (főleg ha bedőlünk a kanyarokban), de ettől még elég célszerű a dolog.

SEMMI BAJ SINCS AZ ORSZÁGÚTI MOTORversenyekkel, csak éppen minden, amit a betonon meg lehet csinálni, sokkal dinamikusabbá válik, ha letérünk az aszfaltról. A pörgő kerekek világában a sár a király. Páratlan a versenyzés felpörgetésének terén, mivel a járművek és a környezet viszonyát sokkal bensőségesebbé teszi, és az egész hóbelevanc hasonlatossá válhat egy zsúfolt, farolásra tervezett gyakorlópályához. Kétségtelen, hogy a rallyszimulátorok pontosan ezért olyan népszerűek. Most, hogy a 3D kártyák már megfelelően karakteres helyszíneket képesek előállítani, a kiadók tényleg világosabbá tehetik a dolgokat egy kis kosz hozzáadásával.

Miután megalapozták hírnevüket az aszfalton szaggató *Castrol Honda Superbike*-kal, a Midas most a Microsoft *Motocross Madness*ének és a Sierra *Edgar Torrenteras' Extreme Biker*-ének babérjaira tör. Edgar próbálkozása nagyon szórakoztató, és persze elég profinak is tűnik, de nem mindig meggyőző, főleg mivel a motor és a talaj láthatólag még köszönő viszonyban sincsenek egymással.

A *Motocross Madness* hasonlóan furcsa módon csúsztat, mivel gyakran fordulnak elő benne toronymagas ugrások, noha az arcaderajongók szempontjából ez egyáltalán nem rossz dolog. A versenyzési stílusok változatossága, a külső és belső helyszínek sokasága szintén plusz. Így aztán, praktikus módon, ahelyett hogy a vetélytársakat saját játékukban akarná megverni, a *Silkolene GP* inkább a dolgok szimulációs részét rakja magasabb sebességbe, hihetőbb, részletesebb és nagyobb kihívást kínáló módon kezelve a motocross-versenyzést. Az ugrások látványosak, de nem hatolnak olyan magasságokba, hogy csak a NASA tudná őket követni, a pályák létező ringek számítógépes feldolgozásai, a motorok pedig valószerűen törékenyek és összetett konstrukciók, melyeknek gyakorlatilag szinte minden alkatrésze a végtelenségig (és a fölött is) tuningolható.



Természetesen szerepel az elmaradhatatlan esőeffektus is, még jobb apropót szolgáltatva a motorosoknak az össze-vissza csúszkáláshoz.

A motorok valószerűen törékeny és összetett konstrukciók, melyeknek gyakorlatilag szinte minden alkatrésze tuningolható.

Jane Fonda panasza

Miközben a gyakorlási és tanító opciók ijesztő mértékben hiányoznak, a játék a legcsekélyebb mértékben sem csüggesztő. Ez részben a három választható nehézségi fokozatnak köszönhető, melyeket a motor mérete határoz meg, a 125 köbcentisektől kezdve a 250-eseken át a szörnyeteg 500 köbcentisekig. Persze a látványvilágnak is sok köze van a dologhoz. A játék a 3D technikák szempontjából nem csinál semmi lenyűgözőt, de ha egyszer elkezdődött a verseny, lehetetlen nem totálisan belezúgni. Akár valamelyik távoli nézőpontot választjuk, akár a versenyző nézőpontjából figyeljük az elmosódó tájat, a sebességélmény mindenképpen kiemelkedő, az állítható részletességi szint és horizonttávolság pedig biztosítja, hogy a szerényebben ellátott PC-ken is kielégíthessük sebességvágyunkat.

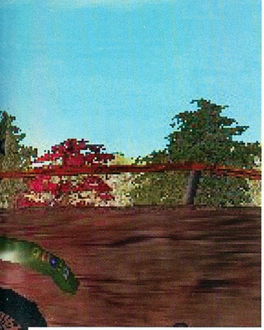
Még hatásosabbá teszi a dolgot az a tény, hogy a játék még akkor is megőrzi fürgeségét, ha 19 további játékos zsúfolódik a képernyőn. Ezen a csődületen átverekedni magunkat tényleg lélegzetelállító élmény – a többi versenyző olyan közel kerül, hogy azon kapjuk magunkat, hogy fejünket és testünket tekergetjük, csak hogy elkerüljük az ütközéseket. Nehéz még egy olyan szimulátort találni, mely ennyire szemkápráztató szituációkat varázsolna a szemünk elé.



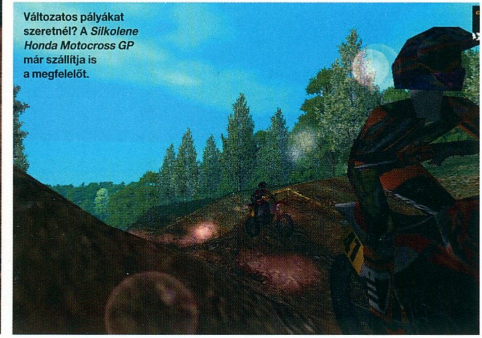
Bár a pályák ugyanarra a mintára épülnek, a látvány szép, és az időjárás is háromféle lehet. Brazília azért természetesen mindig napos.



Ne feledjük a jó öreg ködöt sem, ami sajnos kiemeli a játékban szállongó furcsa, foszforeszkáló port.



A többi motoros játéktól eltérően itt a valószerű Grand Prix motokrossz nyomulás van a középpontban – de ezenkívül semmi más.



Változatos pályákat szeretnél? A *Silkolene Honda Motocross GP* már szállítja is a megfelelőt.

Trükkök és taknyolások

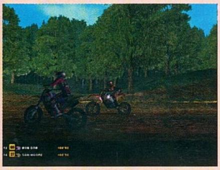




A játék remekül dobja az embert az események közepébe. A szűk pályákon akár húsz motoros is száguldhat, a táj pedig lélekrázó sebességgel suhan el mellettünk. Adjuk még hozzá ehhez a bukkanókat, kanyarokat, kátyúkat, ugratókat, és azonnal látható, hogy mennyire komoly koncentrálást igényel a dolog.

Volt már szó a többi 19 versenyzőről? Hát, akkor most lesz. Mindegyikük dicséretesen részletes 3D-s modelleket lovagol meg, a krómozott alkatrészek csillognak, és a viselkedésük is hiteles, sőt, néha hibáznak is. Hála istennek a sérülés-szimulációt ki lehet kapcsolni.





A techmágusok a gépolajtól csöpögő mennyekben érezhetik magukat, köszönhetően a sokféle motorbeállítási lehetőségnek. Minden testre szabható, az abroncsok felületétől és ármérőjétől a sebváltó fokozataiig, biztosítva ezzel a győzelemhez szükséges pluszt a 12 pálya mindegyikén.

A játék pontosan azt nyújtja, ami a dobozra van írva – semmi többet. Nagyszerű, ha egy rakat hasonló pályán szeretnénk körberohangálni, de nem az igazi, ha a vágyunk egy kis hegyre föl, völgybe le, vagy ha a gravitációtól függetlenítve magunkat szeretnénk néhány kört leírni a levegőben.

Gödrök paradicsoma

Segíti a dolgot az is, hogy a helyszínek megfelelő mennyiségű kátyút, lejtőt, hepehupát és rámpát tartalmaznak. Az ember még gyorsabbnak érzi a száguldást attól, hogy a táj nem csupán látványos, de olyan részletes is, hogy a motor, no meg a nézőpont úgy ugrálnak fel és alá, mint egy bólogatós kutya a trambulinon. Az alapvető füst- és guminyomeffektek sorának a dolga meggyőzni minket arról, hogy a kerék homokkal, kaviccsal vagy sárral érintkezik, de a játék azt is sikeresen elhiteti velünk, hogy ilyenkor igazi motorok ütköznek az igazi talajjal, és ráadásul mindkettő úgy viselkedik, ahogy a valóságban.

A készítőknek néhány kompromisszumot mindenképpen meg kellett kötniük, mikor az irányításra került a sor – végül is lehetetlen a krosszmotorok vezetésének minden részletét szimulálni egy joystickkal vagy a billentyűzettel. Általános benyomásunk szerint azonban erősen ragaszkodtak a fizika törvényeihez, ami cserébe gondoskodik arról, hogy kellemesen sok időt töltsünk el a dolgok elsajátításával.

Kissé kiábrándító a motor lovasának irányíthatatlansága. Egy olyan játéktól, amelyik ennyire odavan azért, hogy a bicajokat felküldje a levegőbe és aztán egy huppanással visszazökkentse a földre, elvárná az ember, hogy a gép mellett a gép vezetőjét is irányíthatóvá tegye, vagyis hogy bedőlhessünk a kanyarokban, simává tegyük a leérkezést és úgy rángathassuk a kormányt, mint az egyszeri focidrukker a kordont két féltéglával a farzsebében. Ehelyett be kell érnünk a gázzal, a fékkel, a kanyarodással, és ha akarjuk, a sebváltóval és a kuplunggal.



Na, ez történik a valóságban, ha ugrás közben gázt ad az ember. Senki se próbálja ki otthon, rendben?

Szárnyalás – végzetes földet éréssel

Az igazság az, hogy ha egyszer rájövünk, mennyire nehéz megnyerni egy versenyt, már nem is fogunk annyira bánkódni az egyszerűsítések miatt. Hasonlóképpen, ha a nehézségi fokot erősre állítjuk, rögtön világossá válik, mennyire meghatározó is a gázadagoló. A sebességszabályozó és a pörgési effektek segítségével azért uralni lehet a motor billegését. Pontosabban nem is csak lehet, hanem kell is. A kétkerekű irányításának ez a kissé homályos megközelítése némileg bonyolulttá teszi a légimutatványok bemutatásának kontrollálását, de maga a rendszer rendkívül realisztikusnak tűnik.

Ennél sokkal kellemetlenebbek a pálya szélén díszelgő elválasztók támasztotta nehézségek. Ha gurulunk, gyakorlatilag büntetlenül beleszánthatunk ezekbe, de próbáljunk csak meg a levegőben átrepülni felettük, és a pilótánk már le is bukfencezett a gépről. Lehet, hogy szükségszerű a dolog, de nem igazán fair és a valósághoz sincs túl sok köze. Easy módban, ahol a leegyszerűsített vezetésmodellezés azt jelenti, hogy szinte lehetetlen összetörni a masinát másként, az ilyesfajta büntetés feltűnőbb, mint egy csúnyán összezúzott hüvelykujj, bár kisebb problémát jelent, ha egy 500 köbcentis szörnyeteget lovagolunk meg. De még ekkor is olyan keményen kell dolgozni, hogy ne repüljünk át a kormányon egy egyszerű kanyar bevételétől, vagy ne durranjunk bele az ellenfelekbe, hogy a legkevésbé sem az előbb emlegetett ugrások elrontása miatt fogunk aggódni.

À la carte menü

A Single Race és a Championship játékmódokban a versenyek előtti beállításnál dúskálhatunk a lehetőségekben. A fő beállítási képernyő ijesztően fejlett. Csúszó skálákkal és menükkel változtathatjuk a motor sűrítési jellemzőit, a sebességváltó fokozatait, a gumik felületét, a fékek és a felfüggesztés tulajdonságait. És ez még csak a kezdő fokozat. Klikkeljünk az Advancedre, és egy még ennél is összetettebb képernyő jelenik meg, ahol további finomhangolásnak vethetjük alá a felfüggesztést, a kilengést, a sűrítési jellemzőket, a visszapattanás mértékét, az ugrási sebességet, a kerék átmérőjét és tömegét, plusz még egy rakat egyéb mindenfélét. Világos, hogy a Honda nemcsak pár logót és néhány jól ismert nevet dobott be a játékban.

Természetesen, ha nem akarjuk, nem kell összekoszolni a kezünket a szereléssel. Az elkötelezett rajongók azonban imádni fogják, és akik hosszabb ideig játszanak, gyorsan megtanulják majd értékelni a finomhangolás által a pályán nyújtott előnyöket – ráadásul emiatt a program is tovább marad az érdeklődésünk középpontjában. Ez pedig jó, mert a legnagyobb probléma a dologban éppen a változatosság hiánya. A többi motoros játéktól eltérően itt a valószerű Grand Prix motokrossz nyomulás van a középpontban – de ezenkívül semmi más. És bár a pályák kidolgozása kifogástalan, mindegyiken nagyjából ugyanolyan látványvilággal és kihívásokkal találkozhatunk.

Ha vonzódsz a sárdagasztó motorversenyekhez, valószínűleg a hihetetlen repülések és a valósághű izgalmak nyomják fel igazán az adrenalinszinted, ha pedig így van, pattanj motorra, és próbáld ki a jelenleg legszárnyalóbb motokrossz őrületet. Bár a játék túlságosan egyszerű designja azért megszedi a maga adóját. Könnyen lehet, hogy a *Silkolene Honda Motocross GP* a sportág legjobb és legtisztább szimulációját adja, így aztán mégis ez az ideális választás, ha az ember inkább a gyorsaságra és nem a hajmeresztő trükkökre helyezi a hangsúlyt. Hogy melyik táborba ugranál be szívesebben, nos, ez szó szerint attól függ, milyen magasra is szeretsz repülni igazából.

PCF

Silkolene Honda Motocross GP

F Midas Interactive T (1) 351 3078
I www.midas-interactive.co.uk

Ha csak úgy: P166, 16Mb, 4x CD-ROM
Ha tényleg: P300, 32Mb, modem, joystick

Napló

Edgar Torrenteras	88%
Castrol Honda Superbike 2000	88%
Motocross Madness	86%
Silkolene Honda Motocross GP	
Moto Racer 2	57%

Pro és kontra

- ✓ Hiteles sebességélmény
- ✓ Nagyszerű környezet
- ✓ Kiemelkedően jól kezelhető
- ✓ Sok dolog testre szabható
- ✗ Hiányoljuk a változatosságot

Vélemény

83%



Csapjunk oda neki (nem apánk, nem anyánk). Kár, hogy az egyhangúság a csatajeleneteket is unalmassá teszi.

Crusaders of Might and Magic

Réges-régen, amikor még a lovagok is amerikai akcentussal beszéltek, keresztesek rótták a vidéket...



Magasabb szintű varázslatokra csak bizonyos idő elteltével leszünk képesek. De aki a kicsit nem becsüli...

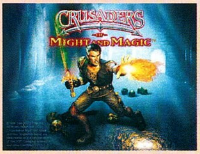


A játék következetlenségei miatt annyit fogunk szentségelni, mint a hatvani plébános. Ő állítólag rengeteget.

HA LEGKÖZELEBB VALAKI MEGKÉRDI tőlünk, mivel foglalkozik egy játékfejlesztő, ültessük le az illetőt a *Crusaders of Might and Magic* elé. De csak akkor, ha rosszat akarunk. Mármint a játékfejlesztőknek.

A sztori

Igazából béke honol a vidéken, de mivel így ritkán kezdődik fantasy játék, hamarosan megérkezik az Elbukottak Légiója, akik a gonosz Necros irányításával feldúlják a vidéket, ártatlanokat ölnek meg, és úgy általában megkeserítik a békés lakosok életét. Annak idején Drake családját is a Légió ölte meg, így már alig várja, hogy keresztes lovagként felvegye a harcot a betolakodókkal, és párbajra hívja Necrost, a zombihadsereg vezérét.



Tűz, zöld füst és egy ilyen teherautósofőr. Hülye egy játék.

Talán nem teljesen egyértelmű, mi mondatja ezt velünk, hiszen a screenshotok többé-kevésbé látványosnak nevezhetők, sőt a játék első néhány perce alatt sem veszünk észre semmi egetverőt. A *Crusaders of Might and Magic* tartalmas szórakozást ígér: a küldetések, a varázslatokkal kombinált fegyveres ütközetek és a külső nézet olyan szép emlékű programokat juttatnak eszünkbe, mint a *Drakan* vagy a *Heretic 2*. A harci jelenetek mozgalmasak, gyakran egyszerre több ellenféllel szemben is fel kell vennünk a kesztyűt, és minden korlátoltsága ellenére a grafika is mutatós.

A jól sikerült training level után még mindig minden rendben: a játék irányításában a konzolos programok jó értelemben vett egyszerűségét idézi, és a készítők a hasonló programokban kötelező karakterfejlődést is sikerrel oldották meg. Ha sikerül túltennünk magunkat a szereplőknek hangot kölcsönző színészek szörnyű affektálásán, Drake nevű főhősünk első ténykedéseiben még semmi kivetnivalót sem találunk. Ahogy megszökik a börtönből, levág néhány csontvázforma őrt, kiszabadítja rabtársát – nos, ezek egytől egyig látványosra és érdekfeszítőre sikerült jelenetek.

Nagyjából ezen a ponton történhetett, hogy a designer elment kávézni – és sosem tért vissza. Ami ezután következik, rosszabb már nem is lehetne. A *Crusaders of Might and Magic* oly mértékben nélkülözi az átgondolt szerkezetet, hogy attól féltünk, hiába nyomjuk végig a programot, talán még nincs is kész a vége. Elsőként egy repülő várat kell megtalálnunk. Ez önmagában nem lenne nehéz feladat, csakhogy a küldetés teljesítéséhez egy olyan, látszólag véget nem érő völgyön kell végigcaplatnunk, amely teljesen egyforma házaival, lényegtelen dolgokat vagy éppen semmit sem mondó helybéliejeivel, és tízméterenként megjelenő kardcsörtető csontvázaival oly mértékben csapja arcul a változatosságot, hogy az már nekünk is fájt.

A várba érkezve meg kell keresnünk a királynőt (egy labirintusban – na és akkor mi van?), aki valamiféle kincs visszaszerzésével és egy Necros



A lávagólem jól néz ki, de könnyen hatástalanítható. Perkeljünk alá, várjuk meg, míg kileheli a lelkét, a visszamaradó parazsat pedig a hagyományos módszerrel közömbösítsük.



„Helló, én vagyok az öreg farmer. Nincs kedved segíteni kacsát etetni?"

Hej! ...vagy sírás?



A kezdő képsorokkal semmi baj. A training level után egyszerű, de látványos szabadulási jelenet következik. A villódzó fények, a kardsuhintások érzékeltetése és némelyik színhely grafikai megvalósítása bármelyik programnak büszkeségére válna.



A harci jelenetek első ránézésre mozgalmasnak és változatosnak tűnnek, hiszen többféle fegyver áll rendelkezésünkre, és az ellenség gyakran csapatostul támad. Drake még pajzsot is használhat, és kivédheti az ellenfelek csapásait.



Az alapszintű védekezés ellenére a harc hamar monotonná válik – tulajdonképpen végig ugyanazzal a módszerrel kell támadni. Mivel majd minden sarkon összecsapás vár ránk, a hadakozás csakhamar bosszantó lehet.



A lebegő vár hosszadalmasra nyúló felkutatása már a játék elején jelzi, hogy valami nincs rendben. A pályák arctalanok, semmi változatosság sincs bennük. A legtöbb helyen csak egyféleképpen lehet továbbhaladni, mégis gyakoriak az időhúzáson kívül semmilyen szerepet sem játszó zsákutcák.

nevű nagykutya legyőzésével bíz meg bennünket. Irány vissza az előbbi völgybe, bolyongás egy (túlméretezett és halálosan unalmas) erőd katakombáiban, majd egy erdőben, ahol – ha sikerül elhárítanunk egy addig még nem látott (ritka az ilyen) szörny támadását – már csak arra kell ügyelnünk, hogy a színhelyek semmitmondó mivolta és az öt másodpercenként ismétlődő harci jelenetek bele ne fullasszák a játékot önnön érdektelenségébe.

Még tovább tetézi a bajt, hogy



A suhintások érzékeltetésére látványosan elmosott képsorok is mutatják, hogy ez nem egy hagyományos *M&M* játék.

A *Crusaders* oly mértékben nélkülözi az átgondolt szerkezetet, hogy attól féltünk, talán még nincs is kész a vége.



Ismét egy *Mátrix*-szerű jelenet. Észrevettétek, hogy míg régebben minden játék barna volt, mostanában minden játék zöld? A *Crusaders* látszólag még nem jutott dűlőre a kérdésben...

a pályák egy része teljesen lineáris. Arról van szó, hogy miközben a színhelyek szinte csábítanak a bejárásra, továbbhaladni legtöbbször csak egyetlen módon lehet. A zsákutcák pedig ritkán tartalmaznak mást, mint néhány extra ellenséget, továbbá elegendő health-et ahhoz, hogy a velük vívott harcok legalább ne hagyjanak rajtunk maradandó nyomot. Ennyit a szerteágazó történetről.

A változatosság...

A fantasy játékokat természetesen nem mindenképpen a mozgalmas helyszínek vagy a látványos pályák teszik érdekessé. De a harci jelenetek, a karakterfejlődés vagy a történet fordulatai ilyenkor kárpótolnak a grafika fogyatékosságaiért. Gondoljunk csak a *Final Fantasy VIII*-ra, és máris egyértelművé válik, miként tehető egy játék pusztán ezek által is naggyá.

Ha viszont az utóbbiak is hiányoznak, pontosan az fog történni, ami a *Crusaders of Might and Magic*-kel. Nem az a baj, hogy a varázslatok vagy power-upok úgymond arcade-os rendszerben állnak rendelkezésünkre. A *Crusaders* azonban a legalapvetőbb RPG-s elemeket (ne feledjük, az első *M&M* játékok még körönkénti stratégiák voltak) sem átallotta feláldozni egy olyan fegyverrendszerért, amelyben a mágikus kardokat, pajzsokat vagy páncélokat úgy lehet kiválasztani, mint egy kölcsönzőben. Fokozatosságot csak a varázslatok esetében érvényesítettek, így valódi értelemben vett karakterfejlődésre ne is számítsunk.

Van ugyan történet, de a célok közhelyesek, a cselekmény pedig teljes mértékben nélkülözi a váratlan fordulatokat és az eredeti ötleteket. A hangjukkal közreműködő színészek nem tudták eldönteni, hogy ez még mindig a *Beverly Hills 90210*, vagy egy lovagi erényekre épülő, rég letűnt világ, amelyben a legnagyobb dicsőség a gyengék és elesettek gyámolítása. A ripacs szó jelentése újabb árnyalattal bővült általuk.

Az utolsó szöget a harci jelenetek verik be a *Crusaders* koporsójába. Az első benyomások alapján emberes kaszabolásokra, döfésekre, visszaszúrásokra számítottunk, és tetszettek az egyes szörnyek megölésekor látott *Mátrix*-szerű képsorok is.

A teljes igazság azonban az, hogy a *Crusaders* összecsapásai csak minimális mértékben különböznek egymástól. A játékban számolatlanul özönlenek felénk az ellenségek, a megsemmisítésük azonban minden esetben ugyanazzal a módszerrel történik. Mintha a szörnyek MI-jét tudatosan úgy tervezték volna, hogy a semlegesítésük ne okozzon semmiféle változatosságot.

...gyönyörködtet?

A *Crusaders of Might and Magic* egy komplexusos játék. Túl sok arcade-elem van benne ahhoz, hogy az *M&M*-sorozat rajongóinak ne keltse fel az érdeklődését, viszont pontosan azokat a fantasy-kliséket tartalmazza, amelyektől az akciójátékok kedvelőinek borsódzik a háta. De még ha tisztán arcade-szempontok vagy a megvalósítás minősége alapján értékeljük is, a műfaj íratlan szabályainak figyelembe vétele nélkül, a rivális játékoknak akkor sincs mitől félniük.

Mégse borítsunk fátylat a *Crusaders of Might and Magic*-re – inkább legyen örökké intő példa arra, hogy egy alapvetően vállalható játékötletet milyen szánalmas formába is lehet önteni. A *Heretic 2* készítői ugyanezekből az elemekből építkeztek, mégis sikerült létrehozniuk a műfaj egyik klasszikusát, a *Crusaders*-szel játszva viszont csak sajnáljuk, hogy azt a sok energiát, időt és pénzt miért nem költötték valami másra. PCF



A bánya a játék jobb helyszínei közé tartozik. Bárcsak az összes pálya felépítése ilyen feszes lenne.

Crusaders of Might and Magic

F 3DO — T (1) 223 1500

I www.3do.com

Ha csak úgy: P200, 32Mb

Ha tényleg: P233, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Heretic 2	90%
Drakan	80%
Die by the Sword	78%
Prince of Persia 3D	69%
Crusaders of Might and Magic	

Pro és kontra

- ✓ Konzolszerű játékmenet
- ✓ Mozgalmas harci jelenetek
- ✗ ...de hamar unalmassá válnak
- ✗ Esetleges pályák
- ✗ Ismétli önmagát

Vélemény

57%

Rising Sun



Sok csatában lehetőséged van a térképen kívüli tüzérség bevetésére is, ami még a támadás előtt szétzilálja az ellenséget.

A kemény háborús játékok még mindig állják a sarat. Legalábbis, amíg a TalonSoft talpon van.

Kiver a hideg a „háború" vagy a „harci szellem" kifejezéseknek már a puszta említésére is? Inkább mezítláb sétálsz a forró parázson, mintsem elolvasnád a táblázatokkal és diagramokkal telezsúfolt 200 oldalas kézikönyvet? Akkor a TalonSoft fejlesztőcég valószínűleg nem a te ízlésedet követi. És arra is fogadnánk, hogy a *Rising Sun*, a cég legújabb II. világháborús játéka sem fogja elnyerni a tetszésedet.

A háborús játékok megszállott rajongóinak viszont a TalonSoft jelenti az utolsó bástyát néhány masszív sorozat kifejlesztésével, mint pl. a *Battleground* és az *Operational Art of War*. A leghatásosabb azonban talán a *Campaign*-sorozat, melynek legfrissebb darabja a *Rising Sun*.

A díszletek

Témájában legalább annyira emelkedett, mint az elődök – a gyengécske *East Front*, a lényegesen sikerültebb *West Front* és a mesteri *East Front 2* –, a *Rising Sun* színtere felöleli a II. világháború összes csendes-óceáni szárazföldi hadszínterét.

A csaták skálája a néhány szakasz közötti pár fordulós összecsapásoktól a több száz egységet felvonultató konfliktusokig terjed.

Ha már játszottál valamelyik előző játékkal, beleértve a *Pacific Front*-ot is, egész jól el tudod képzelni, hogy mire számíthatsz.

Ha még nem találkoztál volna a *Campaign*-sorozattal, akkor eláruljuk: a *Rising Sun* egy hagyományos stílusú háborús játék, amelyet a szakaszok szintjén lehet játszani (a térképen megjelenő egységek egy-egy járművekből vagy csapatokból álló szakasznak felelnek meg). A lényeget tekintve a játék roppant egyszerű: minden menet elején minden egységednek száz pontja van, és a csapatmozgások, a tüzelés vagy más akciók teljesítése az egységtől és a tereptől függő mennyiségű pontot igényel. Ha minden egységed sorra került, akkor az ellenfél következik és így tovább.

Dirr-durr

Ami a *Rising Sun*–t olyan ellenállhatatlanná teszi, az a részletekre és a megvalósításra fordított megkülönböztetett figyelem. Bár az alapelv nagyon egyszerű, a kivitelezésnél a láthatóságtól kezdve a parancsnok és az egységek közti távolságig mindent figyelembe vettek, amit csak el lehet képzelni.

A játékban teljes részletességgel szerepelnek a japán, az amerikai haditengerészeti, a brit és a nemzetközösségi erők, beleértve az ausztrál és az új-zélandi csapatokat is. A csaták skálája a néhány szakasz közötti pár fordulós összecsapásoktól a több száz egységet felvonultató konfliktusokig terjed – a helyszínek is igen változatosak: a kis trópusi szigetektől a kulcsfontosságú városokig minden előfordul. Akad néhány képzeletbeli csata is, mint például a háború végén Japán amerikai inváziója. Röviden, a *Rising Sun* a TalonSoft egy újabb kiváló játéka. A megjelenítés remek, hála a 3D-s térképeknek, a játék még jobb, és több tucat forgatókönyv, nem kevesebb mint négy hadjárat és két különböző stílus között lehet választani. A hagyományos háborús játékok közül egy sem nyújt ennél sokkal többet. De vigyázat: csak komoly stratégáknak és háborús játék-őrülteknek ajánlott. PCF



Ezek a kis zöld pontok csapatokat és harci járműveket szállító partraszálló egységek.



A különböző eszközök segítségével megtudhatod, hogy egységeid milyen messzire tudnak eljutni, lőni és látni.



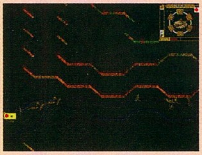
Még a kilőtt tankok és más roncsok hatásait is figyelembe vették.



A partraszállás mindig kockázatos: emlékszel a *Saving Private Ryan* kezdetére?

A sztori

A TalonSoft legújabb alkotása a II. világháború csendes-óceáni hadszínterén játszódik Pearl Harbour 1941-es japán támadásától kezdve egészen a háború végéig. Több tucat forgatókönyv vagy négy hadjárat közül választhatsz, és játszhatsz bármelyik oldalon. Nem fogsz unatkozni.



Az éjszakai bevetések újdonságnak számítanak, és egyedülállóan nehezek.

Dicsőség vagy bukás?



A játék legnagyobb ereje a jól megtervezett és sziklaszilárd felépítésben rejlik, amely lehetővé teszi, hogy egy kis szigetet elfoglaló expedíciós csapattól kezdve egy nagyváros tömeges megszállásáig mindent irányíthass.



Kitűnő a program 3D grafikája és a játék kidolgozásának alapossága, amely még a hadszínterek talajtípusaira is kiterjed. Lenyűgöző a résztvevő csapatok száma is, mind a szövetséges, mind a tengelyhatalmak oldalán.

Rising Sun

Take 2/TalonSoft (1) 223 1500
www.talonsoft.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: P350, 64Mb

Napló

Close Combat 4	89%
Rising Sun	
East Front 2	77%
Steel Panthers 2	74%
Operational Art of War	49%

Pro és kontra

- ✓ Részletes, valósághű játék
- ✓ Sok helyszín
- ✓ Jól megtervezett képernyő
- ✓ Szép 3D grafika
- ✗ Alkalmi játékosoknak túl bonyolult

Vélemény

85%

Airport Inc



Elnézted-e már egy repülőtér kaotikusnak tűnő nyüzsgését arra gondolva, hogy mindezt jobban meg tudnád szervezni? Most itt az alkalom.

TALÁN TUDSZ MILLIÓS MESEVÁROSOKAT tervezni, meghökkentő attrakciókat felvonultató vidámparkokat felépíteni és a világ vasútjait irányítani, de vajon fel tudsz-e építeni és gazdaságosan működtetni egy repülőteret? Az *Airport Inc* menedzser-szimulációs programban ezt a kihívást kell megoldanod, ahol egy kereskedelmi repülőtér építésének és fejlesztésének minden gondja a te nyakadba szakad. Néhány kezdeti nehézség után azonban menni fog minden, mint a karikacsapás.

Csak semmi pánik

Alapelvként leszögezhetjük, hogy egy repülőtér nem a legkülönlegesebb hely a világon. Talán furcsának tűnik, de az *Airport Inc* felépítése bizony híján van az eredetiségnek. Ha már játszottál valamelyik nagyobb üzleti menedzsment programmal, azonnal képben leszel. Legelőször is meg kell vásárolnod a (remélhetően) sikeres vállalkozásod színhelyéül szolgáló területet. Ezután fel kell építened a repülőtérhez nélkülözhetetlen építményeket úgy, hogy a menüből kiválasztod azt, amire szükséged van, és belátásod szerint helyezed el őket. Ha már elégedett vagy a műveddel, jöhet egy kattintás, ami az ünnepélyes átadást helyettesíti. Ezzel elkezdődik a különböző légitársaságokkal kötendő szerződések nyélbe ütése, valamint az infrastruktúra bővítése (esetleg leépítése) a mindenkori igényeknek és pénzügyi lehetőségeidnek megfelelően.

Az *Airport Inc* azért egy lényeges dologban mégis eltér a korábbi menedzsment-szimulációktól: a megjelenítés 3D-ben történik.



A repülőtér életében az időjárás okozza a legtöbb problémát.

Nézz a dolgok mögé

A legtöbb hasonló játék rögzített izometrikus ábrázolásával szemben az *Airport Inc* mindent teljes poligonokkal jelenít meg, lehetővé téve ezzel azt, hogy tetszőlegesen nagyítsd vagy kicsinyítsd az egyes részleteket. Ha kedved tartja, felmehetsz az irányítótoronyba, hogy figyeld a gépek le- és felszállását, vagy elvegyülhetsz az emberek között az utasforgalmi épületekben.

Minden nagyon jól meg van csinálva, még ha egyes felületek kidolgozása nem is éri el a *Quake 3 Arena* színvonalát. Az egész program azt sugallja, hogy benne vagy a dolgok sűrűjében, és valami igazán fontosat és eredetit alkotsz, miközben minden nagyon valóságosnak tűnik. Az a tény, hogy egyszerűen be tudod járni a birodalmadat, azt is jelenti egyúttal, hogy könnyen felfedezheted, hol követtél el hibákat, hol vannak torlódást okozó szűkületek, rések a biztonsági rendszerben.

Az *Airport Inc* pontosan azt nyújtja, amit a címe ígér: annak lehetőségét, hogy a világ tucatnyi országának egyikében felépítsd és üzemeltesd a saját repülőteredet. Csak egyetlen komoly akadállyal kell szembenézni: nagyon nehéz mindezt elkezdeni.



A *SimCity*-hez hasonlóan fontos az utasok és a csomagok szállításának megoldása a repülőtér és a város között.



Lényeges, hogy a gépek lassan és pontosan álljanak ki- és be.

Az *Airport Inc* kezeléséig az út a sok-sok órát felemésztő próbálkozásokon és hibákon át vezet.

Csőd vagy siker?

Bár a bevezető rész jó (noha nagyon hosszú), a játékban való eligazodáshoz nyújtott segítség enyhén szólva is hiányos. Figyelembe véve a játék mélységét, részletességét és bonyolultságát, csak egy sor sikertelen próbálkozás után kezdesz majd ráérezni a dolgok lényegére, és tanulod meg, hogy mire van szükség egy repülőtér sikeres működtetéséhez. Az előre megírt jelenetek lejátszása nem sokat segít, az *Airport Inc* megbízható kezeléséig az út a sok-sok órát felemésztő, zavarba ejtő próbálkozásokon és hibákon át vezet.

Ha sikerült átverekedned magad a kezdeti nehézségeken, az *Airport Inc* nagyon kifinomult és élvezetes menedzsment-szimulációnak bizonyul. Nem állítható, hogy túlzottan eredeti lenne a kivitelezése (kivéve a 3D grafikát), de megbízható, jól játszható játék. Felkészülhetsz egy hosszú menetre. PCF

A sztori

Semmi különös extra, vagy gondosan kidolgozott testre szabás, az *Airport Inc* a *Railroad Tycoon* és a *SimCity* kaptafájára készült hagyományos üzleti menedzsment-szimuláció. Rendelkezésedre áll egy vagon pénz, és helyszínek között válogathatsz, ahol fel kell építened egy nagyobb kereskedelmi repülőteret úgy, hogy azt majd neked kell működtetned.



A képernyő bal alsó sarkában megjelennek azok a fontos információk, amelyekre oda kell figyelned.

Szárnyaló tervek



Az *Airport Inc* legjobb tulajdonsága – és ez a témáján kívül az egyetlen, ami megkülönbözteti a többi üzleti szimulációtól – a 3D grafikus motor. A reptér építését és üzemeltetését teljes 3D-ben végezheted, a kamerát pedig úgy állíthatod be, ahogy neked tetszik.



A remek grafika mögött persze egy kihívásokkal teli és részletekbe hatoló menedzsment játék rejtőzik. Nem csak a terminálokat, kifutópályákat és hasonlókat építheted oda, ahová akarod, de a magasabb nehézségi szinteken a belső tereket is kedvedre alakíthatod.

Airport Inc
9 490 Ft

Take 2 Interactive (1) 223 1500
www.take2games.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: PII-266, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Theme Park World	90%
Railroad Tycoon 2	90%
Theme Hospital	90%
Airport Inc	
SimCity 3000	80%

Pro és kontra

- ✓ Nagyszerű 3D grafika
- ✓ Egyszerű ikonos képernyő
- ✓ Részletes üzleti modell
- ✓ Rugalmas játéktervezés
- ✗ Kezdetben nehéz játszani

Vélemény

80%



Hmm, hát nem ellenállhatatlan a város látképe? Bocs, de most meg kell csókolnunk egy felhőkarcolót...

„Nagyobb vagyok nálad, beee!"

Slave Zero

Egyetlen ugrással átlendül a legnagyobb épületek felett, kacagva néz szembe az ellenséges tűzzel, és készen áll az emberiség megmentésére. Íme a XXVI. század egyedülálló kibernetikus szuperhőse.

A sztori

Mindnyájan a Holdon élünk, és koncentrált vegyszerekkel táplálkozunk – pont, mint ahogy a múlt században képzelték (végül is kettőből egy találat nem rossz arány), így aztán minden játéktervező hisz abban, hogy az ember egyszer majd biomechanikus szimbiózisban fog élni a hatalmas robotokkal.

A *Slave Zero* ehhez annyit tesz hozzá, hogy az előbb emlegetett teremtmények a gonosz diktátor, SovKahn ördögi parancsainak engedelmeskednek (akit viszont a változatosság kedvéért az idegenek egyik hadvezére tart a markában). Az esélyeket kiegyenlítendő az ellenállás eltulajdonít egy 60 lábú harci gépezetet, és elindulnak, hogy a roncstelepre juttassák a többi mechanikus rabszolgát.



A pályák végén várakozó főnökök likvidálása különleges élményt ígér. Ez a figura egy cut-scene keretében éppen lángolva zuhan a csatornába.

BÁRMENNYIRE IS STRÉBERNEK TŰNNEK, a robotok mindig is végtelenül izgalmasak lesznek azok számára, aki két lábbal kénytelenek beérni. Bár az is igaz, hogy míg a mániákus japán mangákban minden méretben és formában száguldoznak a két stabilizátorral rendelkező mechanikus lények, de olyan gyorsan, mintha a videó gyorskeresője beragadt volna, a számítógépes játékok hasonló felépítésű teremtményei inkább kényelmesebb tempóban szeretnek poroszkálni. Tiszta sor, hogy a *MechWarrior*-sorozat tagjai eléggé élvezetesek, de azért a Mechekkel nem túl könnyű manőverezni, igaz?

A *Slave Zero* nem küzd ilyen problémákkal, mivel a játék felhőkarcolókban és borongós hangulatot árasztó fémfelületekben gazdag világát a környezethez meglepően jól passzoló 60 lábú robotok fajtái népesítik be – közéjük

A teljesebb élmény kedvéért robotunk letaposhatja az ellenfeleket, hatalmas ütéseket mérhet rájuk, vagy egyszerűen egy torokhangú hörgéssel is próbálkozhat.

tartozik a névadó hős, Zero is. Habár hajlamosak minden alkalmat megragadni a szökdécselésre, a súlyukkal pontosan tisztában lehetünk, ha megfigyeljük, hogy a játék egyetlen alkalmat se hagy ki a lépteik keltette dübörgés érzékeltetésére, amikor pedig egy cut-scene-hez érünk (ezeket hála az égnek ugyanazzal a 3D motorral készítették, mint a többi jelenetet), a képernyő valósággal megremeg. Az ilyen egyszerű, de hatásos trükkök, karöltve a megfelelő erőt sugárzó karakteranimációval, mindent bevetnek azért, hogy meggyőzzenek minket a főszereplő igazán (faj)súlyos egyéniségéről és testfelépítéséről. A még teljesebb élmény kedvéért pedig robotunk letaposhatja az ellenfeleket, hatalmas ütéseket mérhet rájuk, belekapaszkodhat a peremekbe, vagy egyszerűen egy torokhangú hörgéssel is próbálkozhat. Nem csoda tehát, hogy a tervezők régi *Godzilla* filmeket és hasonló remekeket említenek, ha a játék előképeiről kérdezzük őket.



A *Slave Zero* nagyszerűen érzékelteti az arányokat, például azzal, ahogy a masszív ellenséges gépezetek körül kigyulladnak a felhőkarcolók lámpái.



Ha minden más csődöt mondott, Slave még mindig szétlapíthatja a dolgokat. Nem túl halálos módszer, viccesnek viszont elég vicces, ahogy keményen tapos a dübörgő fémzenére.

Fűszer utca 3.

Ezt a méretes testet mégsem olyan könnyű mozgatni, részben mivel a város építői sem kis léptékekben gondolkodtak. Slave elég magas, de a legtöbb felhőkarcolóhoz képest egyszerűen törpének nevezhető. Talán ezért fűszerezi az utcákat annyi gyalogos és jármű, miközben a fejünk felett *Szárnyas fejvadász* és *Ötödik elem* stílusú repülő autók húznak el. Az itt felsorolt elemek által kínált látnivalók talán nem a legpoligongazdagabbak, amik számítógépes játékban valaha megjelentek, de hozzáteszik


Még a gigantikus harci robotok sem szeretik, ha az ember bekever nekik – főleg akkor nem, ha egy Molotov-koktélt.

a maguk részét az arányok érzékeltetéséhez. A városlakók és járműveik ráadásul szórakoztatóan interaktívak. A forgalom közepébe beállva kifejezetten nagy káoszt okozhatunk. Ha pedig úgy hozza a szükség, felkaphatjuk és elhajíthatjuk a tereptárgyakat, miközben a vezetékrendszer darabjait fegyverként forgathatjuk. A legjobb azonban az, ha ragaszkodunk a robbanásokkal operáló harci eszközökhöz – főleg mivel hősünk arzenáljában egy vállról indítható rakétavető is található.


Az ellenség halálos sugarakkal felszerelkezve közeledik. Tüzelj rá folyamatosan, így nem lesz ideje használni a cuccot – ez az egyetlen megoldás.

Mechanoid mánia

Bevezetésnek nem volt rossz ennyi, az biztos, és a megvalósítás sem lett gagyi. Az egyetlen baj az, hogy ezt a poént egyszer már lelőtték. Jóval több mint egy éve, hogy pontosak legyünk. A *Shogo: Mobile Armor Division* nemcsak hasonló vonzalmat árul el a gigantikus robotok iránt, de szinte ugyanilyen rögeszmésen ragaszkodik a sci-fihez és a felhőkarcolókhoz, és körítésképpen ugyanakkora mértékben hatott mindkettőre a manga is. Meg hát a pokolba is: a kinézetük és a 3D engine-jük is annyira hasonló, hogy igen-igen nehéz megkülönböztetni őket. De miközben a *Slave Zero* kizárólag a robotos pusztítás szabadon engedésére koncentrál, a *Shogo: Mobile Armor Division*-be még némi *Quake* stílusú első személyű lövöldözés is belefért, mivel a hős gyakran kelt útra szabvány emberi lábain.

Miközben tehát a *Slave Zero* ragaszkodása a főhős robothoz dicséretre méltó, a dolog nem túl szerencsés járulékos hatásai miatt ez a kevésbé kívánatos példány. A *Shogo: MAD* története hihetetlenül erős, a játékstílusok közötti váltogatás pedig erősíti az eposzi hangulatot, és biztosítja azt a változatosságot, ami képes fenntartani a játékos érdeklődését egészen az utolsó pillanatig. A *Slave Zero*-ban ezzel szemben nem igazán sikerül egyszer sem kifejezetten újat hozni. Menj végig az első néhány pályán, és valószínűleg sokszor kapod azon magad, hogy a látványban gyönyörködsz. Egy-két órával később, mialatt a környezetrajz nem emelkedett túl a csatornarendszeren átvezető szórakoztató, bár kissé görcsös ugrálás lefestésének színvonalán, már nemcsak hogy nem akad el az ember lélegzete, de nagyjából hozzá is szokott az egymást követő helyszínek kinézetéhez.


Mivel a mérgező hulladék szintje emelkedik, Slave kénytelen átvágni magát a felszínre a csövek és peremek labirintusán, menet közben elintézve az aktuális főnököt is.

Dögunalmas pofozkodás

A hátterek hasonlósága és a tökéletes linearitás önmagában még nem lenne akkora baj, ha a harc radikális változáson ment volna át, de a *Slave Zero* itt az alapszintű, önismétlő megoldásokhoz ragaszkodik. Az ellenfeleket irányító MI sem valami bonyolult jószág, és mindegyik ellenféltípus egy-egy taktikát erőltet ahelyett, hogy igazából reagálna a játékos viselkedésére. Ráadásul nemcsak a változatossággal van baj, de a precizitással is.

Ez a probléma általában sok más 3D-s játékban is megvan. Mivel lehetetlen elkerülni minden lövést, megegyezéses alapon egy energiaskála mutatja az életerőt. A baj az, hogy ez aztán nem vezet a szorosan vett és fejlett harci képességekre építő játékmenethez. Ezenkívül annyi robbanás, puskaropogás és ellenfél szerepel, hogy az embert egy idő után óhatatlanul eltiporják. Még a haldokló ellenfelek által végleges darabokra hullásukat megelőzően előadott változatos és szórakoztató magánszámoknak is megvan az a kényelmetlen mellékhatása, hogy csak nehezen lehet eldönteni, vajon veszélyt jelent-e még az illető, vagy már nem. Így aztán a kelleténél sokkal pazarlóbban szórjuk a golyókat és szaggattunk a lézerrel, pusztán a biztonság kedvéért. Ráadásul – ahogy az már megszokott – a nézőpontok is hozzájárulnak a nehézségekhez, mivel az opcionális első személyű perspektíva túlságosan korlátozónak bizonyul, miközben harmadik személyben a kamera úgy repked körbe, mintha valamilyen különösen idiótára preparált gumiszalaggal lenne Slave-hez kötve.

És (f)ellobban a láng!

A néhány hónappal ezelőtt megjelent amerikai kiadás vásárlóitól eltérően mi már részesülhetünk a multiplayer játékmód áldásaiból. Sajnos a *SL*-nak kevesebb esélye van lángra gyújtani az online gamerek világát, mint egy biztonsági gyufának lángra kapni egy tízes erősségű szélvihar közepén, az alap deathmatch opció pedig csak arra jó, hogy kiemelje a harci rendszer tökéletlenségét. A *Slave Zero* hibáinak egyik forrása talán az, hogy a játék egyszerűen sima konzolos zsetonfaló lövöldözős szeretne lenni. Ebben a kategóriában egész jól meg is állja a helyét, és sokkal jobban játszható, mint a PlayStation és Dreamcast masinákon futó jelenleg kapható kiadványok. Az is tagadhatatlan, hogy minden egyes digitális morzsájából árad az energia. Az akció gyors, fergeteges és a szemnek is kellemes. Gyakran eláll a lélegzetünk a 3D-s világban táncoló tárgyak mennyiségétől, és a csaták pont olyan szuperek és gyorsak, mint azok, amiket a *Gundam*-ban, az *Akari*-ban és társaikban látni. Kupagyőztes társaságot alkotnak a pályák végén várakozó főnökök is, akik közül sokan jelentősen nagyobbak magánál Slave-nél is.

Bár a *Slave Zero* nincs tökéletesen megkomponálva, bizonyosan nagy zajt képes csapni, csak éppen sajnos a *Shogo: MAD* legalább akkora zajra képes, és ettől még finoman kidolgozott marad – és ezzel, ha nem is a műfaj csúcsát, de az elvárható szintet mindenképpen meghatározza. **PCF**

Rabigában vagy felszabadítva?





✓ Slave Zero kifejezetten jó kiállású fickó, és pont úgy ugrál körbe, mint egy túlméretezett harci gépezet – mint ahogy az is. Jó néhány fegyvert szedhet fel és használhat, és a mozgási repertoárja is kellemes – ugrásoktól és oldalazásoktól taposó mozdulatokig és az aktuális helyszín darabjainak hajigálásáig terjed.

✓ Az átlagos robotellenfelekkel való csatározás egy idő után unalmassá válik, a pályák végén várakozó főnökök azonban értékes zsákmánynak számítanak. A mindenféle földönkívüli fegyverrel felszerelkezett, hősünknél általában sokszorta nagyobb (noha Slave Zero is kb. 20 méter magas) fickók sokat dobnak a játéktermi hangulaton.





✓ Bár jogosan mondhatja bárki, hogy a grafika nem tudná megizzasztani a *Quake 3 Arena*-t, ha versenyre kerülne a sor, a dicsőséges mennyiségű akcióval és végtelen számú lélegzetelállító robbanással megpakolt *Slave Zero* ettől még simán lekörözne egy augusztus 20-i tűzijátékot.

✗ Önismétlő és túlzottan egyszerű – ez a két dolog vezet a játék bukásához. Miközben az események városi területeken, katonai komplexumokban, föld alatti útvesztőkben és egyéb futurisztikus helyszíneken játszódnak, a látvány mindenhol ugyanolyan. A harc sohasem érződik elég pontosnak és inspirálónak ahhoz, hogy fenntartsa a játékos érdeklődését. Próbáld ki – és aztán felejtsd el.

Slave Zero

Ⓕ Infogrames Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.slavezero.com
Ha csak úgy: P233, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P300, 64Mb, modem

Napló

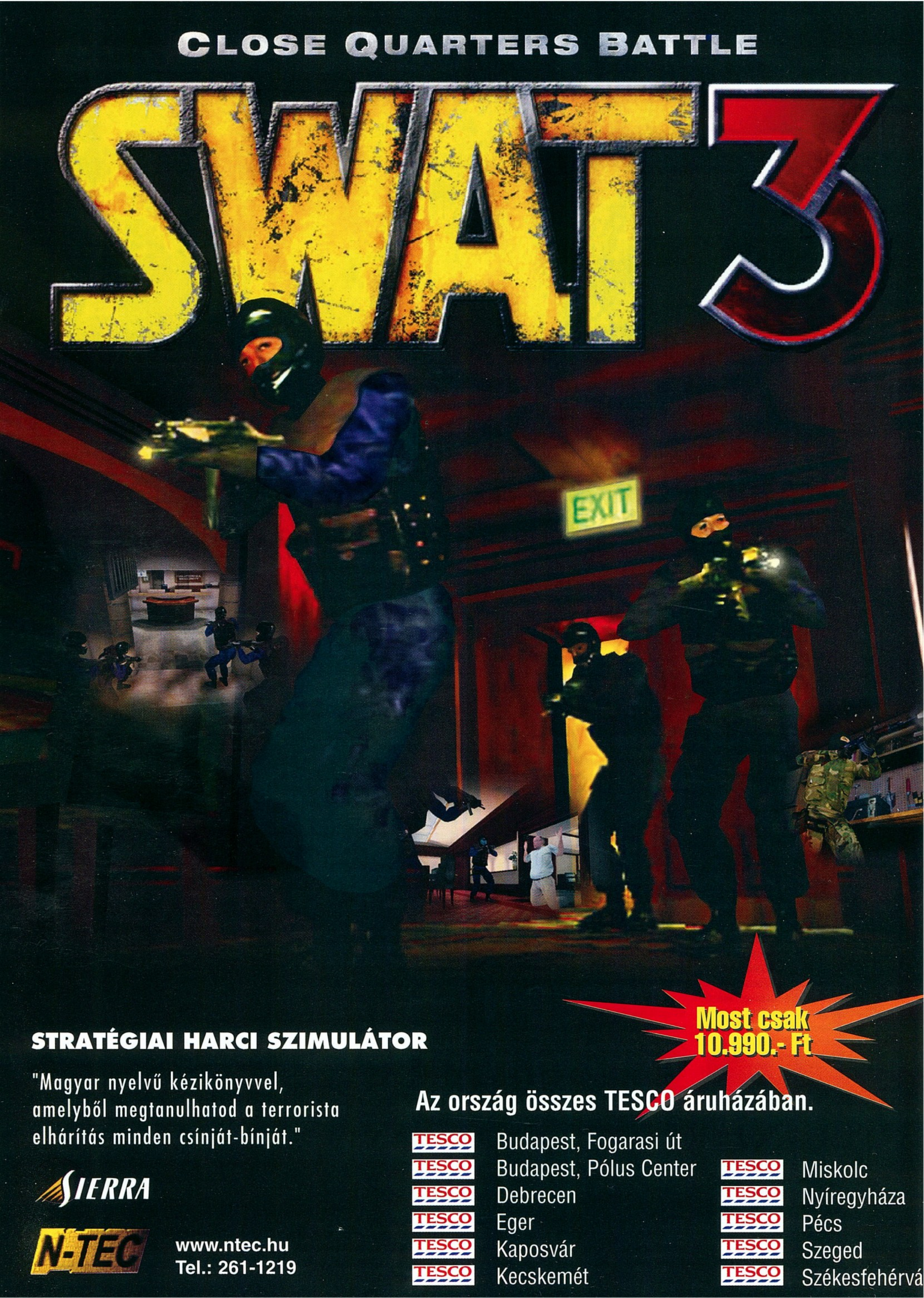
MechWarrior 3	89%
Earthsiege 2	89%
Heavy Gear 2	85%
Shogo: MAD	85%
Slave Zero	

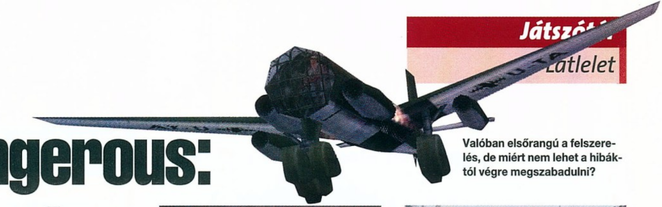
Pro és kontra

✓ Nagy hős, és még nagyobb ellenfelek
✓ Fegyverek, és nem is kevés
✓ Nagyszerű a látvány…
✗ …csak elég egyhangú
✗ Leegyszerűsített, fantáziátlan harc

Vélemény

70%


CLOSE QUARTERS BATTLE
SWAT 3
EXIT
Most csak
10.990.- Ft
STRATÉGIAI HARCI SZIMULÁTOR
"Magyar nyelvű kézikönyvvel,
amelyből megtanulhatod a terrorista
elhárítás minden csínját-bínját."
SIERRA
N-TEC
www.ntec.hu
Tel.: 261-1219
Az ország összes TESCO áruházában.
TESCO Budapest, Fogarasi út
TESCO Budapest, Pólus Center
TESCO Debrecen
TESCO Eger
TESCO Kaposvár
TESCO Kecskemét
TESCO Miskolc
TESCO Nyíregyháza
TESCO Pécs
TESCO Szeged
TESCO Székesfehérvá



Valóban elsőrangú a felszerelés, de miért nem lehet a hibáktól végre megszabadulni?

Hidden & Dangerous: Fight For Freedom

A harc folytatódik Európáért, méghozzá a népszerű, bár néha kissé selejtes játékkal, a *Hidden & Dangerous*-szal.

Az új változat elkészült, se több, se kevesebb. De ez így is van rendjén, mert ők tudják, mi tudjuk, te tudod, és senki se sejti, hogy mi mind tudjuk. Pontosan arra tervezték, amit a vevők elvárnak, így hát mindenki megelégedetten távozik. Vagy legalábbis ez a koncepció.

Ha volt valaha szükség egy játék új változatára, akkor a *Hidden & Dangerous*-éra volt. Őszintén szólva nem igazán, mert mindenki, aki birtokolja, és szörnyű sokan vannak ilyenek, kiegészítette saját maga. Á, dehogy. Csak viccceltem. Valójában a *H&D* az egyik legizgalmasabb játék mostanában. Ötvözi a *Rainbow Six* stratégiai lehetőségeit a *Delta Force* állandó akcióival és a *Spec Ops* játékok csapat-nézőpontjával. Sőt, bizonyos szempontból különbnek is bizonyul a példáknál, hiszen olyan játékot teszteltünk, amelyik a leginkább megközelíti a csapat-szimulációt. Márpedig ki tud ellenállni egy új proginak, hogy beállítsa, egy új játéknak, hogy játsszon vele, és az új helyeknek, hogy becserkésszé?

Az eredeti játékok annyira kitűnőek, hogy nagy teljesítmény lenne a *Fight For Freedom*-tól, ha csalódnánk benne. Nem is kell ilyenről beszámolnunk, számos hadjáratban lehet részed, pontosan úgy, ahogy óhajtod, és pontosan az eredeti programnak megfelelően, jól játszhatóan. Mindjárt az elején egy kis lengyelországi kiruccanással kezd a dolog, amikor is egy szigorúan titkos repülőgép eltérítési kísérletébe csöppensz bele. Majd a francia Ardennekben találod magad, ahol bizony elkél némi szíverősítő. Végül a napfényes Görögország nyújt kellemes hátteret a kommunistákkal való végső harcra az ókori templomok között. Ráadásul új járműveket és fegyvereket is kipróbálhatsz, köztük egy dzsipet és egy Panther tankot.

Mindez csúcs a harci szimulációk világában, ehhez kétség nem fér. De még a pinceszagú ár sem tud lenyűgözni, hiszen a „túlélőkészlet" mindössze feleannyi bevetést tartalmaz, mint az eredeti játék. S ne felejtsük el az eredeti programban azt a rengeteg idegesítő hibát sem. A *Fight For Freedom* emiatt javításokat is tartalmaz, így mondhatjuk, hogy a játék 1.3 verziójáról van szó. A hibák kijavítása közben a mi változatunk esetén a rendszerünk teljesen összeomlott. Ugyanakkor az internet már Voodoo3-tulajdonosok történeteivel van tele, akik alig várják a kompatibilitási problémákra megoldást nyújtó újabb javítókészletet.



Még a három hadjárat bevezető klipje is fantasztikusan néz ki.



A csapatok kissé fáztak az Ardennekben, hát átruccannak az ellenséghez.

Ha már korábban is megvolt a gépeden a *Hidden & Dangerous*, valószínűleg megtanultál már a hibáival és a gyöngeségeivel együtt élni. Így nagy az esélye annak, hogy most is meg fogsz birkózni az újabb nehézségekkel.

A *Fight For Freedom* nem old meg minden, a *H&D*-szal kapcsolatos gondot, de a három, végsőkig megerőltető hadjárat még sok is lesz az elkövetkező időre. **PCF**

Hidden & Dangerous: Fight for Freedom 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Take 2 · (1) 223 1500	✓ Három új hadjárat	80%
www.take2games.com	✓ Még jobb grafika	
Ha csak úgy: P166, 16Mb, 3D gyorsító, *Hidden & Dangerous*	✓ Az eredeti javítása 1.3-ra	
	✗ Miért csak három hadjárat?	
	✗ Még mindig maradtak hibák	

Army Men: Toys in Space

A terepszínű műanyag katona utálja a zöldet. De akkor kinek az oldalán lesznek a kis zöld marslakók?

Emlékeztek a Hitchhiker's Guide to the Galaxyból (Galaxis útikalauz stopposoknak) arra a történetre, amikor egy számítási hiba folytán a Földet megtámadó idegenek olyan kicsire sikerültek, hogy egy kiskutya mindet megette? Tegyük fel, hogy most nem találkoznak kutyával, ehelyett belefutnak elegáns, ámde lobbanékony katonáinkba. Mi fog ebből kisülni? Természetesen háború.

A háború akkor kezdődik, amikor az idegenek földreszállnak, és szövetkeznek az aljas vörös sereggel azért, hogy globális uralomra tehessenek szert. Viszszatért Plastro, az ördögi parancsnok, hogy a szövetségesek sugárfegyverével megolvassza Sarge zöld csapatainak szívét. Ebben a csapatszintű stratégiai játékban az a feladatod, hogy segíts Sarge-nak és Tina Tomorrow-nak a betolakodók elűzésében az űrkorszaki fegyverzettel.

Mind a hadjáratokban, mind az egyes csatákban játszhatsz a hálón, vagy egyszerűen felveheted a harcot a számítógép által megtestesített mesterséges intelligenciával. Csak az az egyetlen baj, hogy mindez gyorsan őrült verekedésbe torkollik, ahol már a puszta életedért küzdesz, feleslegessé téve a fáradságos hadjáratban gondosan kitervelt taktikát és csapatmozgásokat.

Ezen nem segít a kezdetleges és sokszor hatástalan kezelőrendszer, és a csapataidat igazgató mesterséges intelligencia sem. Eleinte még mulatságos, ahogy az őrült gránátos saját magát repíti a levegőbe, de egy idő után már fárasztóvá kezd válni. Egy szó, mint száz, az *Army Men: Toys in Space*-t, mint stratégiai játékot nem lehet egy lapon említeni a *Commandos*-szal, és nem is olyan eredeti vagy felhasználóbarát, mint a *Worms* vagy a *GTA*. Nem egy nagy durranás, legfeljebb az égő műanyag pattogása. **PCF**



Nem egyszerű egy idegen űrhajót megkaparintani, mert az ellenséges csapatok bárhonnan előbukkanhatnak.



A számítógép központi egységével vívott harcok gyorsan eszeveszett verekedésbe torkollnak.



Csapataid mesterséges intelligenciája egyszerűen nevetséges. Figyeld csak, ahogy ez a gránátos rutinosan a levegőbe repíti saját magát, kudarcra ítélve nagyratörő terveidet.

Army Men: Toys in Space	Pro és kontra	Vélemény
3DO · (1) 223 1500	✓ Nagyszerű bevezető	67%
www.armymen.com	✓ Mulatságos történet	
Ha csak úgy: P90, 16Mb, Win95	✗ Szegényes MI	
Ha tényleg: P133, 32Mb	✗ Korlátozott látásmód	
	✗ Lehetetlenül kemény	

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Turkáló

Munkatársunk, belefáradva a lét egyhangúságába, körbebástyázta magát leértékelt játékokkal az iroda egy félreeső zugában, és most nem hajlandó kijönni onnan. Komolyan aggódunk érte.

Tycoon Collection

Ⓕ Hasbro Ⓘ www.hasbro-interactive.com Ⓣ (1) 223 1500

Nyilvánosan elfenekelhetitek a *PCF* egész stábját, ha nem a legifjabb Ewing bohóckodik itt káprázatos olajtrösztjével. Hohó, nagyszerű! A virtuális Jockey harca a dollármilliókért, és hajszája a legfinomabb húsú pipikért? Az igazságos Bobby örökös vitája cinikus bátyjával? Mi ez, valami vicc?

Az igazat megvallva, igen. Nincs is itt semmiféle nagyvállalat vezére, csak te lehetsz az, ha jól játszol a kártyáiddal. Valójában a MicroProse legkiválóbb játékainak gyűjteményéről van szó: a *RollerCoaster Tycoon*, a *Transport Tycoon* és a *Railroad Tycoon 2*. A minta a *Theme Park World* volt, leszámítva a teáscsészében való szédületes kerengőzést. Elképesztően rabul ejtő, és döbbenetes, hogy milyen tartós a vonzereje. A *Railroad Tycoon 2* komputerizált változata a gyerekkori villanyvonatunknak, de annál kevesebb pepecselést igényel, és több malacot tud szállítani egyik helyről a másikra.

A *Transport Tycoon* még a *Railroad Tycoon*-on is túllép, hiszen országos méretűvé növeli a terepet, amin tetszés szerinti járművel haladhatsz. Mindent egybevetve, kellemes kis csomag, és még a *RollerCoaster Tycoon*-nal is megfejelték, ami alig egyéves. Olyan játékgyűjtemény, amit nagyra értékel egy vérbeli szakértő, és örömmel üdvözli a piacon – pláne méltányos áron, szinte bagóért. Ha már rátetted a mancsod a progira, örülj neki, hónapokig el fogsz szórakozni vele, ezt nyugodtan állíthatjuk.


Az egyetlen panaszunk, hogy nem rukkoltak elő egy *Space Railroad Tycoon*-nal. Imádjuk a repülő csészealjakat.

Csak vigyázz, nehogy a fejedbe szálljon a hatalom. Tesztelő munkatársunkat már úgyis le kellett fogni, mert mozdonynak képzelte magát, és úgy fújtatott, hogy még az ablakon is dőlt a füst, mintha gőzmozdony rohangálna a szobában.

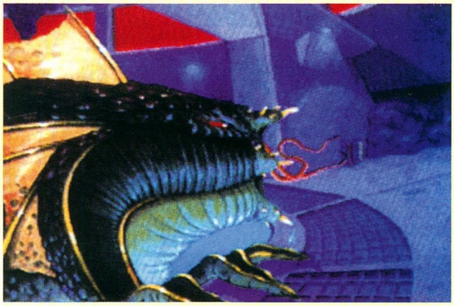
PCFormat vélemény 82%


Előre röhögünk, hogy mekkorát fog Lajos rókázni, ha ezt végiglovagolja. Főleg ebédszünet után.


Vonatok. Fantasztikusak. De jó nézni őket! De Isten óvjon a MÁV-tól.

Space Quest 4

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com


Nem fogjuk dicsérni ezt a játékot. Túl drága az időnk az ilyen szemetekhez. Retyó.

A játék fejlesztője valószínűleg a legidegesítőbb fazon a PC-s játékok történetében. Ha így folytatja, a vége az lesz, hogy a konkurencia képviselőit egy szép napon az agyagba döngeti, fölköti és sátáni kacajjal továbbáll, amire csak egy olyan zavarodott elméjű mániákus képes, mint amilyen ő. Szóval még rossz pillanataidban se gondolj arra, hogy ezt megveszed, hacsak nem akarsz szenvedni egy silány ócskaságtól, ami katasztrofálisan kivitelezett kalandokból és ostoba, értelmetlen rejtvényekből áll. Azok utánzataiból, amilyenekről a Sierra volt híres virágkorában. Brutális? Nem kifejezés. Inkább fényes szögekkel veretjük ki magunkat bokától fölfelé, mintsem hogy ezzel játszunk.

Eltekintve a fejlesztő idegesítő ötleteitől, a grafika a legszörnyűbb VGA, amit valaha láttunk, a hangzás minősíthetetlen, az egész úgy, ahogy van, csapnivaló. Ha esetleg, ezek ellenére találsz valami szórakoztatót benne, kérlek, írd meg, mutogatni fognak a szerkesztőségünkben.

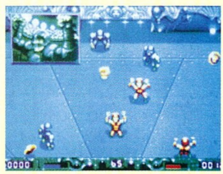
PCFormat vélemény 31%

Speedball 2

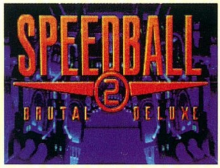
Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com

A jövő sportjai többfélék lehetnek majd. Némelyek véresen erőszakosak lesznek, mások ostobán semmibe veszik majd a gravitáció létét, és lesz egy típus, amelyik nevetséges járműveket vet be az amúgy tisztes sportokba. A *Speedball 2* a nagyon agresszív kategóriába tartozik, a játékosok szinte páncélba öltöznek, mint a szoros emberfogású gall focinál az írások szerint. Acélöklű fiúkák. Gólok tömkelege, nagy összetűzések, és a hordágyvivők sűrű rohangászása a pályán. Ha ez valóság lenne, hamarabb betiltanák, mint egy apácapornó-gyűjteményt. Tedd a húst a mélyhűtőbe. Hátha jó lesz még valamikor, valamire. Esetleg egy nagyszabású bulin.

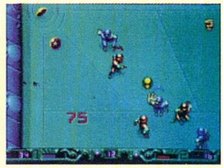
Mivel ez egy fantázia játék, tehát nem igazi, jól elvoltunk vele. Elég öregecske, de még mindig hatalmas játékélményt nyújt. Jobban szórakoztunk rajta, mint két hete az Újpest meccsen, pedig ott is volt haddelhadd. A számítógépes ellenfél nem túl gyenge, és ha nem vagy észnél, könnyen belefeledkezel az izgalmas mérkőzésbe. Ügyes.


Hurrá! Jó látni, hogy a játékosok ünneplése nem lesz kevésbé nevetséges a jövőben sem.

PCFormat vélemény 74%



Tehát erről van szó. Ha egy játék ennyire kegyetlen, csakis Brutál DeLuxe-nak hívhatják.


Plusz pontokat kapsz, ha megsebesíted az ellenfél játékosait. Ennyit a fair playről.

X-COM Collection

Ⓕ Hasbro Ⓘ www.hasbro-interactive.com Ⓣ (1) 223 1500

Nem tudjuk kivárni, hogy az idegenek a valóságban is megszállják a Földet. Rettegésben fognak minket tartani speciálisan undorító takonyszerű fegyvereikkel, de legalább kénytelenek leszünk kitalálni, hogyan is szerelkezzünk fel ezzel a plazmasugár lőszerszámmal. Majd egy másik ellenségnek köszönhetően a Föld egy 50-es évekbeli másodrendű mozifilm különleges effektusainak lesz a színtere, Buzz Lightyear *Toy Story*-s hamis heroizmusával fűszerezve.

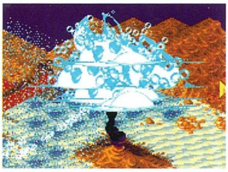
Mellesleg éppen ez az, ami az első néhány *X-COM* játékot hitelessé tette számunkra. Az *UFO: Enemy Unknown* lebilincselő történettel rukkolt elő, amelyben a te vezényleteddel kell a fenyegető idegeneket kiűzni szerény kis bolygónk környékéről. Állandóan kutakodnak a bázisodon, de te sem vagy rest: szárazföldi erőket küldesz a kis surmók országába. Ők viszont bárhol felbukkanhatnak: megmagyarázhatatlan köröket hagyva maguk után a vetésben, fosztogatás közben egy üzletben, vagy egész egyszerűen egy katonai bázison.

Az *X-COM: Terror From The Deep* szinte ugyanazt a témát folytatja, bár kevesebb lehetőség nyílik egy hadi támaszpontra mélytengeri környezetben. Mintha ET haverjai csapnának le Cousteau kapitányra, aki – meghazudtolva önmagát – egy ritka erőszakos fickóként hatásosnál hatásosabb fegyvereket próbálna ki.

Na, de lépjünk túl ezeken a korai darabokon. Az *X-COM Apocalypse* sokkal frissebb kiadású, ütőképes program, amely hivatalosan a harmadik a sorozatban. Ennek már sokkal jobb a grafikája, a környezet is futurisztikusabb, látványosabb. Azonban maga a játék menete nem igazán mozdult el az előzményektől. Az *X-COM E-mail* a sorozat online tagja, amely jobban támaszkodik az elődökre.

Az *Interceptor* azonban tökéletes ellentéte a kipróbált formáknak, mivel itt egy űrhajóban találod magad. A végtelen, üres térben kell megküzdened a gonoszokkal, miközben lézerrel lövöldözöd és robbantgatod őket. Ez is éppolyan kellemes unalomūző játék, mint a gyűjtemény többi darabja. És csak nyolc rongy mindezért? Anyuciii, menjünk be gyorsan abba az áruházba, vegyél nekem Túró Rudit! És egy *X-COM Collection*-t! Kérlek!

PCFormat vélemény 85%



Szoktál a fürdőkádban szellenteni? Na, itt hallhatsz hasonló hangokat.



Mindig azt hittük, hogy a lézer ártalmatlan vörös fénysugár. Úgy tűnik, nem egészen. Bang!



Azok a csacska *X-Com* ürgék megpróbálják a *QBert*-et újrajátszani, nem túl sok sikerrel.



Egy kissé *Star Trek*-ízű, de mintha a Simlis és a Szende is csatlakozott volna a legénységhez.

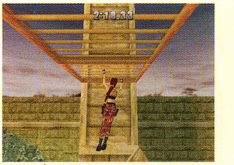
Tomb Raider 3: The Lost Artefact

Ⓕ Eidos Interactive Ⓘ www.eidos.com Ⓣ (1) 461 5733

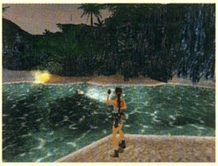
Távozz a gépemről, te nőszemély! Ez csak poén volt, azt hiszitek, mi? Hát, nem teljesen. Épp eleget puffogtattuk Lara Croft poligonikus fejecskéjét mindenfelé, már-már több játéka fogyott el világszerte, mint a pornó magazinokból a laktanyák környékén, annak ellenére, hogy már nem mai csirke. Vegyünk egy nagy levegőt, és ismerjük el, hogy a *Tomb Raider* játék még mindig kellemes élvezet – miután sikerült elrendezned ujjaidat a százféle lehetetlen vezérlőgomb fölött, és nem ragaszkodsz túlságosan az eredeti dolgokhoz. Úgy döntöttünk, hogy adunk Larának még egy lehetőséget, de csak ha megígéri, hogy nem düllеszti ki a mellét, legalább amíg be nem fejezi a filmjét, és vissza nem szerzi az Eidos nimbuszát.

De térjünk vissza a játékhoz még egy percre. Az új szintek nagyszerű kalandokra csábítanak, s ha a kis pajzán bögyös sok millió rajongója közé tartozol, akkor örömmel üdvözölheted a tényleg szellemes játék kiegészítőit. Szóval, az öt új szint ezúttal megmentette az életedet, Croft, de legközelebb utolér a bosszúnk!

PCFormat vélemény 79%



Lara szárnyal! Lara ugrik! Lara mászik! Romokban heverünk ennyi tornagyakorlat láttán.



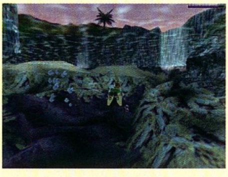
Hogyan fog Lara átkelni ezen a hatalmas vízen? Imádkozunk, hogy valami szörnyű baleset történjen vele.



Ez Skócia, nyilvánvaló. A kikapós menyecske legalább a határ túloldalán van már?



Öld meg a majomembert! Végezz vele, Lara! Aztán magaddal is, de tüstént! Hogyan? Ah, folytatja.



Lara sikertelenül álcázza magát halnak, és hamis démonok üldözik. Rémes!



Csípőből elő a fegyverrel, aztán uzsgyi! Lara rohan a végzete felé. (Legalábbis ebben reménykedünk.)

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Munkatársunknak sajnálatos módon beletört a foga a legújabb RPG-be. Azután ünnepélyesen megesküdött, hogy megkeresi a Szent Fogorvost, és lelépett. Kénytelenek voltunk lefoglalni a kardját, és nélküle befejezni a cikket.

Final Fantasy VIII

Ⓕ Eidos Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.eidos.com
Ismertető: *PCF* 6 **Vélemény:** 89%

Sajnos, ha teljes leírást szeretnénk adni a *Final Fantasy VIII*-hoz, a lapban másnak már nem is nagyon maradna hely, annyira hosszú a játék. Így aztán az üvöltően nyilvánvaló dolgok helyett inkább az előttünk fekvő kitűnő RPG trükkösebb részeivel kapcsolatban adunk néhány tanácsot.

Rinoa kártyájának megszerzése

A kártyára szükség van. Nélküle nem lenne teljes az életünk. Szerencsére könnyebb szert tenni rá, mint ahogy az elsőre látszik. Először is meg kell látogatnunk Calaway ezredest Deling Cityben. Szívesen leül velünk játszani, de csak akkor veszi elő a kártyát, ha elővarázsoljuk a nálunk levő Ifrit kártyát. Engedjük, hogy elnyerje, és a következő menetben kockára teszi Rinoáét. Játsszunk tovább, amíg el nem nyerjük.

Most már csak az Ifrit kártyát kellene valahogy visszaszerezni. Beszéljünk ismét az ezredessel, és ő elmondja, hogy a Galbadia Gardens ex-osztályfőnöke, Martine elnyerte tőle. A fickót a Fisherman's Wharfban találhatjuk meg, hátul jobbra (kb. másfél képernyőnyire). Most már csak meg kell verni. Némi fortélyosságra szükség lesz a játékban, mire előadja a cuccot, de ezzel a módszerrel nem lesz túl nehéz dolgunk. Milyen kellemes.

A legjobb Limit Break

Így igaz. A nyakunkat tesszük rá. Tehát szerintünk a legjobb, legerősebb és bizonyosan a leglátványosabb limit break a... várjunk csak... szóval az End Limit Break. Selphie-hez tartozik, aki egyébként eléggé hasznavehetetlen alak, de ez az egy dolog önmagában értékessé teszi. Olyan erős, hogy a főnököket és az ellenségeket egy lövéssel kinyírja, még az Ultima és az Omega Weapont is. Elég nehéz a Slotjába varázsolni, de az esélyek ugrásszerűen nőnek, ha kevés az életereje, de a többi szintje magasan áll.

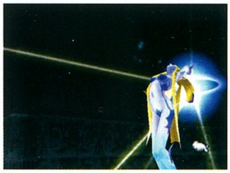
A szigetek

Véleményünk szerint a legjobb út egy rakás támadópont megszerzéséhez a világtérkép két eldugott szigetének felkeresésén át vezet – ezek az Island Closest to Heaven és az Island Closest to Hell. Meglehetősen aprócskák (bár a Hell nagyobb, mint a Heaven), és lehet, hogy eltart egy darabig, mire megtaláljuk őket, de ha egyszer megvannak, remélhetőleg olyan tiltott mágiák birtokosává tesznek, mint az Ultima, a Flare és a Meteor. Az Ultima különösen hasznos a támadópontjainkkal összekötve, mert teljes fordulatszámon a bődületes 9999-et is el lehet érni vele. És ez azért tényleg hasznos. Na jó, szóval a szigetek. Az Island Closest to Hell a térkép távoli, nyugati sarkában található, és valószínűleg nem lesz nehéz rábukkanni. A másik viszont az északkeleti erdős területeken rejtőzik. Látogassuk meg az összes szigetet, amit látunk, és hamarosan hempereghetünk a gyönyörűségtől a megszerzett javak között.

Már ha elég erősek vagyunk hozzá. Na igen, megvan a lehetősége annak, hogy elbukunk, mielőtt még élvezni tudnánk a szigeteken összeszedett zsákmány előnyeit – rengeteg fincsi ellenfél vár ránk, mindegyik százas szintre felnyomva. A Hellen bőséges Sárkánypopuláció tenyészik, tehát eséllyel indulhatunk harcba a Sárkánybőrért és a Sárkányfogért, de a Heaven Molberei és



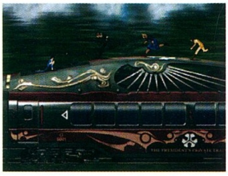
Habár a 80-as évek már régen elmúltak, van, aki még mindig ragaszkodik a Trapper farmerhez.



Marion nagy sikereket aratott a nőegyletben kifejezetten különleges tehetségével. Ragyogó teljesítmény, az biztos.



Miután nőül vette régi szerelmét, Mayte-t, a Művész, Akit Régebben Prince-nek Hívtak, egy fénygömböt operáltatott a szájába. Természetesen bíbor színűt.



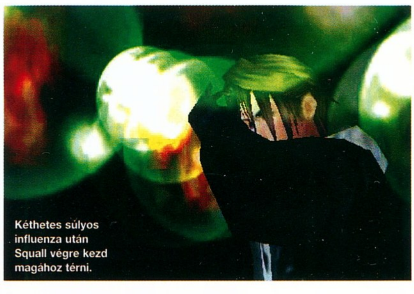
Ha létezik hülye hely a rohangálásra, akkor ennek a míves száguldó masinának a teteje biztosan az. Hogy azok ott fenn mekkora marhák...



Miután véget ért a fergeteges hétvége, a játékrovat vezetője végre visszatér a szerkesztőségbe.



Brrr. Kissé hűvösnek tűnik az időjárás. Sohasem értettük igazán, miért van ennyi jég a játékban. Egy koktélban sokkal jobb helye lenne.



Kéthetes súlyos influenza után Squall végre kezd magához térni.



„Megmondtam neki: Maureen, ilyen ruhában nem mehetsz ki az utcára. Én megmondtam. Ott fogsz elégni az utca közepén – ezt mondtam, pontosan ezt, és azt hiszed, hallgatott rám? Ilyenek ezek a mai fiatalok. Szörnyű."



Ritka szép pillanat: a *PCF* munkatársai barlangtúrára indulnak.



Az utolérhetetlen Selphie a kései Bruce Lee babérjaira tör túlméretezett nuncsakuival. Isten legyen hozzánk irgalmas.

Kimérái elég sok gondot okozhatnak. Szívd fel magad Hulk Hogan-i magasságokba, mielőtt lesújtanál rájuk.

Pulse Ammo és az Energiakristályok

Az *FFVIII* valószínűleg legidegesítőbb része az, amikor ezt a két kívánatos tárgyat próbáljuk megszerezni. Az egyik lehetséges lelőhely a már említett Island Closest to Hell, mivel a Rubinsárkányok néha ilyesmikkel a mancsukban közlekednek. Más – kissé időrablóbb – módon is meg lehet szerezni a Pulse Ammót. Ha szert teszünk az Ammo Refineryre, az Energiakristályokat átkonvertálhatjuk municióvá. Ami magukat a kristályokat illeti, nos, először is látogassunk el Esthar Citybe. Az Airstation elhagyása után menjünk tovább, majd az elágazásnál forduljunk balra. Sétáljunk el az életmentőpont mellett, és gyalogoljunk addig, amíg el nem érünk Dr. Odain laboratóriumához. Menjünk a legészakabbi emelőhöz, és néhány nyilat fogunk látni, amik a cső mellett északra mutatnak. Kövessük őket, amíg egy jobbkanyarhoz nem érünk – itt beszélgessünk el a furcsa kinézetű figurával. Hamarosan egy Elnoiruvá változik. Ha legyőzzük, kapunk két Energiakristályt. Menjünk vissza az életmentőponthoz, állítsuk helyre megviselt egészségünket, mentsük el az állást, és menjünk vissza bunyózni. A dolog a végtelenségig ismételhető – vagy legalábbis addig, amíg a pórusainkból is kristályos energia kezd szivárogni.



Csak nem egy Steven Seagal filmből potytyant ide ez a vonat?



Miután második lett a kedvenc kocsmájában rendezett tokaszépségversenyen, a képen látható fickó ellopott egy vérvörös kabátot, és számos bár személyzetét lemészárolta.

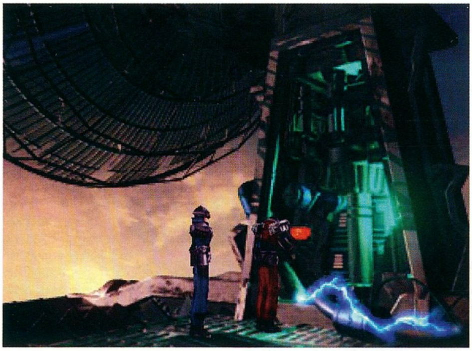
Az Ultima Weapon legyőzése

Az Ultima Weaponnek irdatlan sok – százezer – életerőpontja van, a támadásai pedig pusztítóak. Ha például a Light Pillar átlagos módon eltalál, máris egy tonnányi – 9999 – életpontunk bánja a dolgot. A legyőzéséhez annyi Ultimát kell összeszedni a pokolhoz és mennyhez legközelebb eső, már sokszor emlegetett szigeteken, amennyit csak bírunk. Száz egységnyit társítsunk az Elemental Defence-ünkhöz, és a brutális támadások már nem is tehetnek túl sok kárt bennünk. Valószínűleg kitűnő ötlet még a Full Life hozzákapcsolása az életerőpontjainkhoz, miközben az Aurát az Erőnkhöz kötjük – szükség esetére. Támadáshoz Squallt ajánljuk. Bocsássunk rá egy Aurát, azután használjuk a Renzokuken Blade-et, miközben a többi szereplővel folyamatosan gyógyítjuk a hőst. Sajnos az Ultima legyőzéséért nem kapunk tapasztalat-pontokat, de a száz Ultima-kő és a Holy War talán elég lesz kárpótlásnak.

Az Omega Weapon legyőzése

Na, ez egy kemény dió. Az Omega Weapon. Még a nevében is végső Ultima Weaponnél is végsőbb. Keményebb bárminél, amivel a játékban addig találkozunk. Az igazság az, hogy kb. 800 000 életerőpontja van, és kifejezetten kellemetlen, ötödik szintű halálcsomagokat ereget. Remélhetőleg öttel osztható szám áll a szintjelzőnk mellett, amikor összefutunk vele, mert melegen (söt, forrón) ajánlott száz Halált a Status Defence-ünkhöz társítani. Ha nincs nálunk ennyi, használjuk a Life Magic Refine-t a halálkövek finomításához. Társítsuk az összes GF-et. Majd bizonyosodjunk meg arról, hogy Gilgamesh kártyáját átalakítottuk tíz Holy Warrá, mert ezekre is szükség lesz. A támadás módja az, hogy Squallt megspékeljük egy Aurával, lesújtunk, és az Omega Weapont rögtön ez után homlokon csókoljuk egy Holy Warral. Ha szerencsénk van, sikerül végezni vele. Ne feledkezzünk meg az állás elmentéséről.

PCF



A helyi lakosság tiltakozik a környékükön felépített mobiltelefon-átjátszóállomás üzembe helyezése ellen.



A rendőrség tagjai heti szabadkőműves gyűlésükre érkeznek. Nem mintha ezzel azt állítanánk, hogy a szabadkőművesek léteznek. Semmi esetre sem. Meg se szólaltunk.

Játékoldal

A rovat szerkesztője egy hete kószál a pincében, kezében egy rozsdás kétkezes kard, fején csálé rohamsisak. Többen összesúgtak már a háta mögött, hogy megint RPG-s hónapja van...

Írd meg most!

Falra mászol a dühtől? Írd meg, mivel kergetnek játékaid a bolondok házába, és küldd el a **Tippek és Taktikák** szerkesztőinek, a szokásos postai vagy a **pcformat@cmk.hu** e-mail címre! Leveledben röviden foglald össze, mi okozza a galibát, hogy segíthessünk, és újra mosolyogva ülhess a monitor elé! De ne szomorodj el, ha tőlünk sem kapod meg a várva várt választ, mert a Barátok közt hasábjain keresztül több száz kollégád tapasztalatára is számíthatsz! Kérdéseidet felteheted weboldalunkon (**www.pcformat.hu**) is.

HARCI ZÓNA

Segítség! Semmire sem megyek a Battlezone 2-ben! Teljesen el vagyok akadva, eszement nehéz ez a játék. Tudnátok segíteni? Na? Egy kicsit?
Daniel Masters



Még egy adag hajmeresztő lila. Valami nem oké. Biztos, hogy ennek a képnek így kellene kinéznie?

Válasz: Jól van, ember! Higgadj le. Igyál egy kis vizet. Lazíts. Relax. Vannak cheatek, persze. Nagy, szőrős, piros cheatek, már teljesen érettek, csak arra várva, hogy valaki leszakítsa őket. Üsd le a [Ctrl]+[~] kombinációt a konzol megjelenítéséhez, majd írd be a következő kódok valamelyikét:

game.cheat bzbody Végtelen pajzs
game.cheat bzfree Végtelen számú pilóta és forrás
game.cheat bzradar Teljes térkép
game.cheat bztnt Végtelen lőszer
game.cheat bzview Comsat kapcsolat a szükséges építés és fenntartás nélkül
ai.winmission Küldetés megnyerése

JÁTÉKOS TÖRTÉNET

Van egy kis gondom a Toy Story 2 című játékkal. Nem nagyon jutok előre benne, különösen a versenyeknél – egyszerűen túl gyorsak. Meg az ellenfelek is megölnek. Mit tehetnék? Kérnék némi jótanácsot... Lehet? Kérlek szépen...
Harry Green

Válasz: Hmm... Ez igen kemény dió. A sebezhetetlenségig még csak eljutunk valahogy, gépeld be az **alaka zam** szöveget, mikor a gép azt várja, hogy nyomd le az ugrást. Alternatívaként megteheted, hogy a [Shift]+[Ctrl]-t nyomod le, és beírod a **buzz 's laser**-t a megjelenő szövegdobozba. Segíthet, ha megtalálod és használod a zöld színű lézert, mert ez minden ellenfelet egy lövéssel elsöpör. A fegyvert Andy garázsában, az egyik kisteherautón találod.

A játék lelassítására nem nagyon van jó módszer, hacsak nem veszel egy igen tré gépet. Ezen kívül csak egy módszerünk van, de ez nem túl elegáns. Állítsd meg a játékot a Pause segítségével, majd válaszd ki a Continue (folytatás) pontot, és tartsd lenyomva az [Enter]-t. A hatás frenetikus, a játék ugyanis ki-be ugrál a várakozó üzemmódba. A villogó játékképernyőn ilyenkor olyan tempóban történnek az események, hogy sokkal egyszerűbb lesz a cselekmény kézbentartása. Jópofa, nem?



Nem tudván, hogy a *PCF* stábja kihallgatja őket, a vének tanácsa igen pikáns nosztalgia-mesedélutánt rendezett.

ÖRÖKKÉ AKAROK ÉLNI

Szeretem a szerepjátékokat, a legutóbbi RPG, amivel játszom, a Septerra Core. Egész jól megy, de mindig megölnek. Tudnál segíteni?
Lucy Drake

Válasz: Aha. Jól megy, de mindig megölnek? Nem érzel itt némi halovány ellentmondást? Mindegy, ezek a kódok biztosan jól jönnek majd. A használatukhoz üsd le az [F12]-t, majd írd be: **iamarealweenie**. Ezután újra le kell ütnöd az [F12]-t, és a következő kódok egyikét begépelni utána:

Enemies Megmutatja az ellenfelek életerejét
sight Megmutatja a látótered
spy Hibakereső számok megmutatása (nem túl hasznos)
makethemstopmommie Az ellenfelek nem támadnak
hidetext Elrejti a párbeszédek feliratozását
fps Megmutatja a másodpercenkénti képszámot

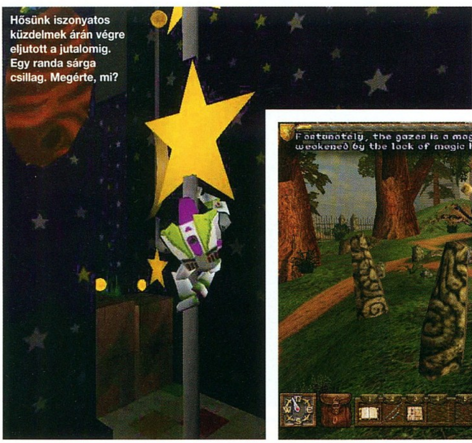
ULTIMÓKA

Azt hiszem, kicsit elegem van az Ultima Ascensionből. Elég nehéz, és akkor még semmit sem mondtam – nekem erre egyszerűen nincs időm. Ki tudnál segíteni valami frappáns cheattel, hogy előrejuthassak a történetben?
Paul Thomas

Válasz: Ilyen kérésre nem mondanék nemet. Viszont szem előtt kell tartanod, hogy az alábbiakban részletezett cheatek nagyon könnyen felboríthatnak a történethez kapcsolódó kulcseseményeket a világban (különösen a sebezhetetlenség és a repülés), így ne csodálkozz, hogy valami iszonyú régen lementett álláshoz kell visszatérned, ha valami nem jött össze. A kódok emellett elég nehezen élesíthetők. Először meg kell nyitnod a default.kpm állományt egy karakteres szövegszerkesztőben, mondjuk a Jegyzettömbben. Hozzá kell adnod a **[Cheat Commands]** sort a fájlhoz. Ez alatt a sor alatt cheatfunkciókat rendelhetsz szabadon választott billentyűkombinációkhoz. A módszer egyszerű, például a következő sor: **alt+shift+h = pass_one_hour** azt eredményezi, hogy a játékban eltelik egy óra minden egyes alkalommal, mikor leütöd a [Ctrl]+[Shift]+[h] kombinációt. Alább megtalálod az összes lehetséges cheatkód szövegét és funkcióját – szövegszerkesztő betöltve, azután hadd vigye...

Toggle_avatar_invunerable Sebezhetetlenség
Toggle_avatar_fly Repülés
Pass_one_hour Eltelik egy óra a játékban
Unpass_one_hour Visszalép az idő egy órával
Pass_one_minute Eltelik egy perc a játékban
Unpass_one_minute Visszalép egy percet a játékban
Toggle_sun Napot idéz
Toggle_wind Szelet idéz
Toggle_storms Viharokat idéz
Toggle_avatar_fast Felgyorsítja a karaktert

PCF



Hősünk iszonyatos küzdelmek árán végre eljutott a jutalomig. Egy randa sárga csillag. Megérte, mi?

▼ Hogy pontosan mi is történik itt, arra csak a játék készítői adhatnának választ – mindenesetre látványos.




INTERAKTÍV ANGOL
NYELVOKTATÁSI
Rendszer
MAGYAR NYELVRE HONOSÍTOTT SZOFTVER
LANGMaster SOROZAT
INTERAKTÍV ANGOL
NYELVÉSZ
9.990.-
LANGMaster INTERAKTÍV ANGOL Collins COBUILD Student's DICTIONARY
4.490.-
8.990.-
15.990.-
KEZDŐ SZINT
KURZUS
PAKK
CSOMAG
4.490.-
8.990.-
15.990.-
KÖZÉPHALADÓ SZINT
KURZUS
PAKK
CSOMAG
4.490.-
8.990.-
15.990.-
HALADÓ SZINT
KURZUS
PAKK
CSOMAG
Electronic Publishing Association LLC
MACMILLAN HEINEMANN English Language Teaching
CYBERSTONE ENTERTAINMENT
Cyberstone Entertainment CD-ROM Fejlesztő és Kiadó Kft.
Tel.: 461-5750 • Fax: 461-5799 • Honlap: www.cyberstone.hu • E-mail: info@cyberstone.hu
Forgalomba hozza: Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185 • Tel.: 461-5767
Automex multimedia
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

TÖBBNYELVŰ KIADVÁNY

LANGMaster® SOROZAT INTERAKTÍV ANGOL NYELVÉSZ®

A **LANGMaster** Interaktív Angol Nyelvész sorozatot a nemzetközi szakmában elismert angol **Heinemann ELT Könyvkiadó Heinemann Guided Readers** kiadványaiból adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A Sorozatban felhasznált gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették a szoftvert világszerte ismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

A Sorozat három szintre tagozódik: kezdő-, közép- és haladó-szintre; kiegészítésként egy hangosszótár is megvásárolható. Szintenként három féle verzió van: egy 1 CD-s **KURZUS**, egy 4 CD-s **PAKK** és az 5 CD-s **CSOMAG**

Kurzus Kezdő Szint:
- Dangerous Journey

Kurzus Középhaló Szint:
- The Stranger

Kurzus Haladó Szint:
- The Sign of Four

Pakk Kezdő Szint:
- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man

Pakk Középhaladó Szint:
- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories

Pakk Haladó Szint:
- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared

Csomag Kezdő Szint:
- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man
- Collins Cobuild Student's Dictionary

Csomag Középhaladó Szint:
- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories
- Collins Cobuild Student's Dictionary

Csomag Haladó Szint:
- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared
- Collins Cobuild Student's Dictionary

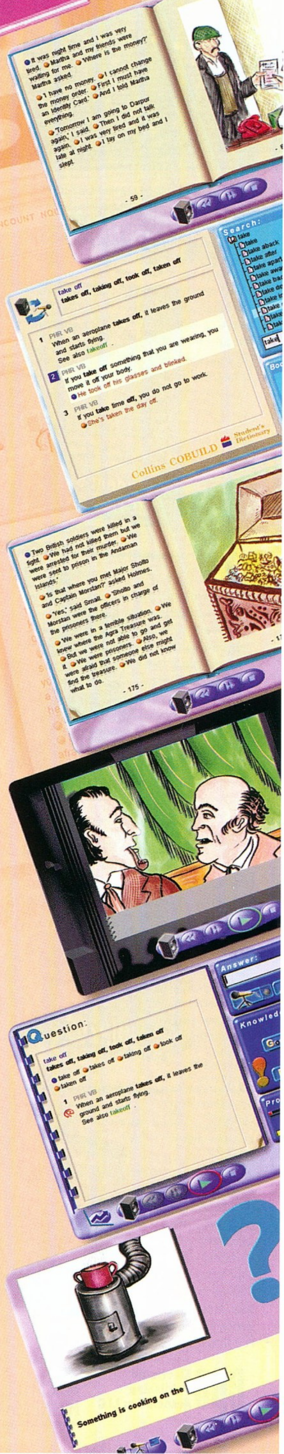
LANGMaster Collins Cobuild szótár: A multimédiás értelmező hangosszótár több mint 40.000 szócikket, valamint 30.000-nél is több példát tartalmaz, melyek az angol nyelv szókincsének mintegy 250 millió szaván alapulnak. A CD-ROM egyedülálló tulajdonsága, hogy a szócikkek mellett az ezekre vonatkozó példamondatokat is kiejti több mint 50 órányi beszéd (238.000 szó) formájában. A szöveget anyanyelvi angolok tolmácsolásában hallgathatjuk meg, miközben mindezt a képernyőn is olvashatjuk. A szótár lehetővé teszi, hogy Ön fölvehesse saját hangját és a felvételeket vissza is halgathassa. Összehasonlíthatja saját kiejtését az eredetivel, majd újra rögzítheti a gyakorolni kívánt szöveget, míg kiejtése tökéletes nem lesz. Egy adott szót megkereshet közvetlenül vagy valamely ragozott alakja alapján (pl. múltidejű vagy többesszámú alakok). Hasonlóképpen kereshet ki szókapcsolatokat is.

A **LANGMaster** Interaktív Angol Nyelvész sorozatban feldolgozott irodalmi művek a legmodernebb interaktív multimédiás eszközök segítségével kelnek életre, ily módon létrehozva egy egyedülállóan hatékony és eredményes nyelvoktató környezetet. A tetszetős kezelőfelület, valamint a professzionális programozási megoldások a felhasználóbarát szoftverekre jellemző könnyedséggel vezeti a tanulót az olvasás, szövegértés, beszéd és írás tanulásában, illetve gyakorlásában. 20 különféle tanulási tevékenység: pl. szövegértés hallás után, feleletválasztásos teszt, igazhamis teszt, szövegkiegészítés a hiányzó mondatrészekkel, mondat- és szóhangsúly gyakorlása, kiejtés gyakorlása a tanuló saját és az eredeti kiejtés összehasonlítása révén, teljes körű nyelvtani gyakorlatok, stb. A több száz színes illusztráció és a több órányi eredeti angol nyelvű hangfelvétel , valamint a moziszerű előadásmód teszi a tanulás nehéz pillanatait szórakoztatóvá. Szókincse bővítését képes-hangos szótár, valamint a világszerte elterjedt, igen hatékony **RE-WISE** módszer segíti.

A program használata közben a felhasználó a súgó nyelvét bármikor megváltoztathatja angolról magyarra és fordítva, ezzel is segítve a kezdő tanulók munkáját.

A CD-ROM installálásakor a magyaron kívül lehetősége van még 16 egyéb nyelvet kiinduló nyelvként kiválasztania.

A **LANGMaster** kurzusok anyaga tökéletesen kompatibilis a **LANGMaster** Collins COBUILD Student's Dictionary-vel, létrehozva ily módon egy összefüggő, komplett angol nyelviskolát, mely a világon eddig megjelent egyik legteljesebb interaktív angol nyelvoktató programcsomag CD-ROM-on.



PC Format A sokoldalú PC magazin

Próbák & Tesztek

Amint egy újabb súlyos hátizsáknyi cucc tartott az irodánk felé, elfeledkeztünk a rántotthúsos szendvicsekről, s a hardverek és szoftverek helyes kis lakomáján rágtuk át magunkat.

Senkit sem kíméltünk

Először ebédelni indultunk, de aztán, ahogy az irodában felhalmozott hátizsáknyi tesztelésre váró cuccra gondoltunk, már másfajta éhség vett erőt rajtunk...

Igazi ínyencfalatok vártak ránk ebben a hónapban. Rögtön itt az MP3. Kinek mi jut eszébe róla? Ez bizonyára attól is függ, mi az illető szakmája. Ha például lemezkiadó, akkor bizonyára a galaktikus parajelenség rángógörccsel egybekötött tünetei jelentkeznek rajta. De vajon mire jó valójában ez a rendszer? Természetesen a pereskedéseket leszámítva. Valóban olyan jó, mint mondják? Tényleg ez a jövő, nem a nyeregvasút? No és mit is kell pontosan tudnia egy MP3 kütyünek? Mi utánajártunk. És annak is, merre tart a digitális fényképezőgépek fejlődése. A kínálat bőséges volt, ezért csak a legjobb tízet vizsgáltuk meg. Annyit elöljáróban is elárulhatunk, hogy minden képzeletet felülmúlóan profi és ugyanakkor könnyen kezelhető berendezések ezek. Szupertesztünkben minderről elsőkézből informálódhatsz. Ezenkívül szakítottunk még időt arra is, hogy pár új programot is górcső alá helyezzünk. Így sikerült bevizsgálnunk néhány videoszerkesztő és pár zenei szoftvert is.

Hiszed vagy sem, de megkaparintottunk két újszülött PC-t is. Tisztára mint az apjuk – csak tudnánk, ki az! Mi mindenesetre megvizsgáltuk őket. Ennek eredményét szintén elolvashatod. Nem igaz, hogy ennyire nem érdekel semmi! Hogy lehet, hogy még mindig ezt a bárgyú bevezetőt olvasod, ahelyett hogy a következő oldalakon feltoluló mérhetetlen információban tobzódnál?!



Digitális kamerák. Egyre jobbak és jobbak lesznek. Felakaszthatjuk a szögre az öreg Szmenát? A választ a túloldalon találod.

88 Szuperteszt

Az ismertetési politikánk

Ajánlott vétel
Arany-érem
PC Format
Április 2000

A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: „Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.



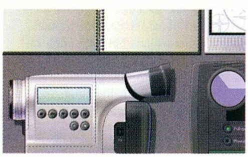
99 Easy PC

Olcsóbb, egyszerűbb, könnyebb... Kettőt teszteltünk.



105 MP3 őrület

A jövő formátumát megvizsgáltuk és értékeltük.



109 Videoszerkesztő program

Hárman versenyeznek a vágyott Aranyéremért.



112 Photo Studio 2000

Az ArcSofttal fejlesztheted fotós tudományodat.

E havi ismertetők



Milyen előnyei vannak a digitális fényképezőgépeknek hagyományos társaikkal szemben? Tíz résztvevős Szupertesztünkből ezt is megtudhatod.

Fénykép-énkép

Vajon állva hagyták-e már a hagyományos mezőnyt a piac legújabb digitális fényképezőgépei? A válasz érdekében nem kevesebb mint tíz kamerát teszteltünk. És hogy mire jutottunk...?

A HAGYOMÁNYOS FÉNYKÉPÉSZETNEK 150 évre visszanyúló története van. A kezdetben még kisebbfajta csodának számító fényképezőgépek ez idő alatt mindennapos használati tárgyakká váltak. Már eldobható modellek is vannak, vagyis a film maga többet ér, mint a kamera. A fényképezés fizikai alapjai azonban többé-kevésbé ugyanazok maradtak, így sokaknak nehéz elfogadni, hogy rövidesen óriási változásoknak nézünk elébe.

A digitális fényképezés fejlődése főleg azok számára lehet meglepő, akik ismerték vagy használták a legkorábbi digitális kamerákat, ezeket a testes és rossz képminőségű, de méregdrága játékszereket. Azóta sok minden változott, és a digitális fényképezőgépek legújabb generációja által készített felvételek már a hagyományos kamerák képminőségével is felveszik a versenyt. Az egyetlen gond az ár (egy digitális fényképezőgép 2-3-szor annyiba kerül, mint egy 35 mm-es), de idővel ez is alacsonyabb lesz.

Feketén-fehéren

A magas árért elsősorban a CCD-k (charge-coupled device) előállítási költsége felelős. A CCD voltaképpen a film szerepét tölti be: ez alakítja át az objektíven keresztül bejövő fényt elektro-



Hogyan teszteltünk?

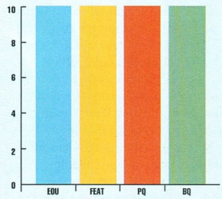
Egy digitális fényképezőgépet rengeteg szempont alapján lehet minősíteni. A kritériumok gyakran túl szubjektívek ahhoz, hogy foglalkozhassunk velük. Most is elmondható, hogy nem mindegy, mire fogjuk használni az új kamerát.

A legalább részleges objektivitás elérése érdekében mindegyik kamerával készítettünk néhány előre beállított képet (ezek egy részét az adott készülék mellett is láthatjuk). Ezeket azonban nem tekinthetjük meghatározónak, hiszen a legtöbb kamera rengeteg konfigurálási lehetőséget kínál, vagyis aprólékosan beállíthatjuk, milyen végeredményt szeretnénk.

A beállítások általában az LCD-képernyőre vetített menürendszeren keresztül történnek. Itt az egyszerű kezelhetőséget figyeltük (vagy azt, hogy a dokumentációból kiderül-e, mi mire való).

A képek áttöltése a nagyobb sebesség miatt USB-porton keresztül a legkényelmesebb. Pluszpontot kapott az a kamera, amelyik TWAIN-kompatibilis drivert is tartalmazott, hiszen ezzel nehézség nélkül importálhatók a képek kedvenc képszerkesztő programunkba. Ellenkező esetben telepíteni kell a kamerához mellékelt szoftvert, és ez rendszerint nem sok jót ígér...

A korábbiakhoz hasonlóan itt is színes grafikonokat használtunk annak bemutatására, hogy az egyes szempontok hogyan viszonyulnak egymáshoz. Elsősorban négy területre koncentráltunk: használhatóság (EOU), szolgáltatások (FEAT), képminőség (PQ) és felépítés (BQ). A maximális pontszám minden esetben 10, tehát az ideális fényképezőgép grafikonja valahogy így néz ki:





Tesztképnek ezt a színes gyümölcscsendéletet választottuk.

Zsargon

- **CompactFlash:** kis méretű, vékony memóriakártya, amelyen a digitális fényképezőgépek a kész felvételeket tárolják. Általában 4 vagy 8Mb-osak, de 128Mb-osak is léteznek.
- **Digitális zoom:** a kép nagyítása a pixelek méretének növelésével. Az eredmény kisebb felbontás lesz, így nem sok értelme van (ha szükségünk van rá, inkább a képszerkesztőt használjuk).
- **LCD:** Liquid Crystal Display. Képernyő, amelyen megnézhetjük a már elkészített képeket vagy megjeleníthetjük a menü opcióit. Az LCD-panel keresőként is működhet.
- **Optikai zoom:** a kép nagyítása a lencsék helyzetének változtatásával. Nem befolyásolja a képminőséget. Minél nagyobb az optikai zoom, annál jobb.
- **Felbontás:** a képet felépítő pixelek (képpontok) száma. Általában a vízszintes és függőleges értéket szokták megadni, szorzat formájában. Minél nagyobb a felbontás, annál részletesebb lesz a kép.
- **SmartMedia:** a CompactFlash riválisa. A két technológia sok hasonlóságot mutat, de a SmartMedia kártya legfeljebb 64Mb tárolására képes.
- **TWAIN:** számos grafikai alkalmazás által ismert szabvány a külső perifériák (szkennerek, digitális fényképezőgépek stb.) által készített képek importálására.
- **USB:** Universal Serial Bus. A kamera és a PC közötti adatátvitel leggyorsabb módja.

mos töltéssé, hogy azok előbb digitális jelekként, majd képpontokként a monitorunkon is megjelenhessenek. A nagy felbontású CCD-panelek igencsak borsos árúak, és akkor a képek tárolásához szükséges RAM-modulok költségét még nem is vettük figyelembe.

A digitális fényképezőgépek azonban az árukhoz képest rengeteg mindenre képesek, különösen ha a hagyományos kamerák nyújtotta szolgáltatásokkal vetjük össze őket. Miután elkészültünk egy képpel, általában azonnal meg is nézhetjük, így ha nem sikerült a felvétel, nyomban készíthetünk egy másikat. A kész képeket pedig rögtön kinyomtathatjuk, vagyis nem kell megvárni, míg előhívják őket. A felvételeink bármelyik képszerkesztő programmal retusálhatók: eltüntethetjük a nem kívánt részeket, vagy írhatunk valamit a kép aljára – a lehetőségek határtalanok. Ha pedig elkészültünk, e-mailen vagy a weboldalunkon keresztül bárkivel megoszthatjuk a végeredményt.

Mire figyeljünk?

Amikor digitális fényképezőgépet választ az ember, néhány dologra feltétlenül tekintettel kell lennie. A legfontosabb a felbontás, amelyet mostanában megapixelben szokás megadni. Egy megapixel egymillió pixelnek (képpontnak) felel meg, vagyis egy 1790x1280-as felbontású kamera 2,1 megapixeles.

Miután elkészültek a felvételek, át kell töltenünk őket a számítógépre. Régebben ez soros kábelen keresztül történt, és kényelmetlenül hosszú ideig tartott. Az USB már sokkal jobb, ehhez viszont a gépünknek és a Windows-verziónknak támogatnia kell az USB-s perifériákat. Az egyes termékekben használt floppylemezek kényelmesnek tűnnek ugyan, de nem fér el rajtuk sok kép. A leggyorsabban a kártyaolvasók teszik a dolgukat, ilyenek azonban nincsenek minden PC-s háztartásban, nem utolsósorban az áruk miatt. Hasznos még az optikai zoom (ennek digitális változata teljesen értelmetlen, mivel a méretet a képminőség rovására növeli), továbbá egy jó LCD-képernyő, amelyen meg tudjuk nézni a kész felvételeket. A vaku és a különleges objektívek használatának lehetősége szintén jól jöhet, és az sem árt, ha nem kell gyakran elemet cserélni.

A konkrét választás persze leginkább az egyéni igények függvénye. Bármelyik mellett döntünk is, egy valamit biztosan tudhatunk: a digitális fényképezőgépek magasabb áruk ellenére azonnali eredményt adnak, a kész képek pedig tetszőlegesen manipulálhatók. Kell ennél több? ▶

Canon PowerShot A50

A KIS MÉRETŰ, DE MASSZÍV FELÉPÍTÉSŰ PowerShot A50 a legtöbb szempont alapján jó közepes teljesítményt nyújtott. Az elején még úgy gondoltuk, az 1280x960-as maximális felbontás akadályt jelenthet, a képek azonban a várakozásaink ellenére élesnek és tisztának bizonyultak. A színvisszaadásban azért voltak problémák: a sárgát túl soknak találtuk, ám ettől eltekintve a képek elfogadhatóra sikerültek, hála a 4,3 mm-es, nagy látószögű objektívnek.

Az LCD-kereső gyorsan és hatékonyan működött még vakító napsütésben is. Ennek következtében a menürendszer is jól látható, a használhatósággal azonban nem voltunk kibékülve – a menüpontok egyszerűen nem estek úgy kézre, mint más termékeknél. Az sem nyerte el a tetszésünket, hogy a Canon saját akkumulátorát kényszeríti ránk. Máshol elég egyszerűen kicserélni az elemeket, miután lemerültek, itt viszont tölthetjük őket újra. Az A50-es hálózati csatlakozóról is üzemeltethető, ám ilyenkor egy méternél nem mehetünk messzebb a konnektortól.

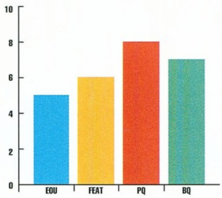
Az A50-es összességében elfogadható minőségű és teljesítményű kamera, az ára azonban magasabb, mint amennyit megérdemelne. Ugyanezt olcsóbban is megkaphatjuk.



A Canon A50 jó képeket készít, de a tölthető akku nem a legkényelmesebb megoldás.



A felbontáshoz képest meglepően részletes, de sok benne a sárga.



Canon PowerShot A50 126 500 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Canon (1) 465 8020 www.canon.hu	✓ Éles képek ✓ Nagy látószögű objektív ✓ Korrekt LCD-képernyő ✗ Csak tölthető akkuval ✗ Tudásához képest drága	75%

Casio QV-2000UX

A CASIO QV-2000UX FURCSA ELEGYE a jó és rossz tulajdonságoknak. A technikai specifikációk (1600x1200-as felbontás, 3x-os optikai zoom) alapján úgy tűnik, minden rendben, de a képminőséggel mégsem voltunk elégedettek.

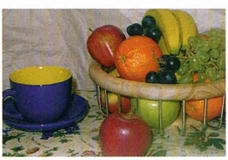
A Casio külső felépítése is vegyes érzelmeket keltett. Strapabíró, megfelelő súlyú darab, a fogása is kényelmes, ám a fényképezéshez előbb el kell húznunk a védőlemezt az objektív elől, ahelyett hogy csak egy gombot kellene megnyomni, mint a többi készüléken. A külső borítás viszont egyáltalán nem tűnik strapabírónak, és nem lennénk meglepve, ha ez idővel problémákhoz vezetne.

Ugyanezek az ambivalens érzések tolultak bennünk elő, amikor hozzáfogtunk a képek áttöltéséhez. Jó hír, hogy ehhez USB-s és soros csatlakozót is használhatunk, a képeket azonban csak a Casio *PhotoLoader* nevű programjával nézhetjük meg, ez viszont messze nem elégíti ki az igényeket.

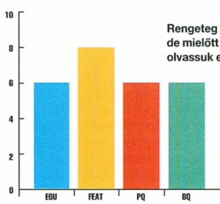
Funkcióban nincs hiány: fényképezhetünk késleltetve és panorámamódban is. Megfelelő leírást azonban csak a mellékelt CD-n találunk, ami nem sokat segít, ha épp a szabadban fényképezünk.



Rengeteg hasznos funkció, de mielőtt kimennénk „terepre", olvassuk el a leírást.



Kellően részletes kép, de néhol nem olyan rajzos, mint kellene.



QV-2000UX 188 000 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Casio (1) 309 5100 www.casio.com	✓ Nagy felbontás ✓ 3x-os optikai zoom ✓ Extra szolgáltatások ✗ Idétlen lencsevédő ✗ Nem a legjobb képminőség	70%

Fujifilm MX-1500

A Fujifilm MX-1500 az alacsonyabb árfekvésű fényképezőgépek közé tartozik, a design azonban meglepő gondosságra vall. A kamera tetszetős külseje és megfelelő mérete ellenére is masszív felépítéssel dicsekedhet, így jól tűri a mindennapos használatból eredő megpróbáltatásokat.

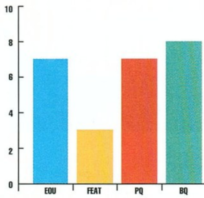
Egyszerű menürendszere miatt az MX-1500-at konfigurálni és használni is könnyű. A nagy méretű LCD-kijelző sokat segít abban, hogy megbizonyosodjunk a felvétel sikerességéről. A maximális felbontás 1280x1024, ami éppen csak megfelelő, a képminőség és a színek azonban önmagukért beszélnek, akár természetes fényben, akár vakuval készítünk felvételeket. A mellékelt akku és töltő biztosítja, hogy semmi se állhasson utunkba, ha az ihlet munkára hív minket. Ne felejtsük persze, hogy az MX-1500 az olcsóbb modellek közül való: zoomot például hiába is keresnénk rajta, a képek tárolására egyetlen 4 Mb-os SmartMedia kártyát kapunk, az áttöltés pedig csak soros kábelen keresztül történhet. Az átlagos felhasználó számára azonban az MX-1500 jó választás lehet.



Az MX-1500 meglepően olcsó, de csak akkor válasszuk, ha nem használunk zoomot.



Kissé sötét, de éles és rajzos képet kaptunk. Még a színek is a helyén vannak. Ennyiért meg főleg.



Fujifilm MX-1500
99 000 Ft + ÁFA
F Fuji
T (1) 269 0232
I www.fujifilm.com

Pro és kontra
- ✓ Könnyen kezelhető
- ✓ Nagy méretű LCD
- ✓ Jó minőségű képek
- ✗ Csak soros kábellel működik
- ✗ Nincs rajta zoom

Vélemény
80%

Olympus C-2020 ZOOM

Az Olympus C-2020 ZOOM kívülről sok hasonlóságot mutat a hagyományos fényképezőgépekkel, vagyis a teszt többi szereplőjéhez képest szokatlanul bumfordira sikerült. Használata azonban kényelmes és szolgáltatásai is átlagon felüliek.

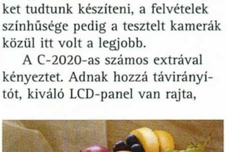
Az alapvető jellemzőkkel sincs semmi gond: a maximális felbontás 1600x1200, a zoom 3x-os és optikai, a kezdők pedig többféle automata program közül választhatnak. Kis gyakorlás után már tűéles képeket tudtunk készíteni, a felvételek színhűsége pedig a tesztelt kamerák közül itt volt a legjobb.

A C-2020-as számos extrával kényeztet. Adnak hozzá távirányítót, kiváló LCD-panel van rajta, QuickTime videofelvételeket lehet készíteni vele (15 fps-sel, 320x240-es felbontás mellett), és ha akarjuk, fekete-fehér üzemmódba is átkapcsolhatunk. Elsősorban a profik találják majd hasznosnak, hogy a zársebességet és a blendét manuálisan is beállíthatjuk.

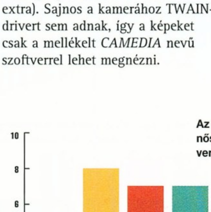
Nem tetszett viszont, hogy a képek áttöltése csak soros kábelen keresztül lehetséges, ami sok időt vesz igénybe (az USB választható extra). Sajnos a kamerához TWAIN-drivert sem adnak, így a képeket csak a mellékelt *CAMEDIA* nevű szoftverrel lehet megnézni.



Az Olympus C-2020 jó képminőségét csak a nehézkes szoftver árnyékolja be.



Néhol sötétebb és tompább a kelleténél, de összességében nagyon is elfogadható.



Olympus C-2020 ZOOM
280 000 Ft + ÁFA
F Olympus
T (1) 342 3255
I www.olympus.hu

Pro és kontra
- ✓ Nagy felbontás
- ✓ Jó színvisszaadás
- ✓ 3x-os zoom
- ✓ Rengeteg extra
- ✗ A képáttöltés körülményes

Vélemény
80%

Minolta Dimage EX Zoom 1500

A MINOLTA LÁTSZÓLAG MINDEN ERGOnómiai alapelvet sutba hajított, amikor megalkotta a Dimage 1500-at. A kamera nem sokkal nagyobb ugyan, mint riválisai, de jóval nehezebb náluk, és a fogása sem kényelmes. A CompactFlash kártyát sem könnyű eltávolítani, de mivel a négy ceruzaelemmel egy tartóba tették, legalább nem esik ki.

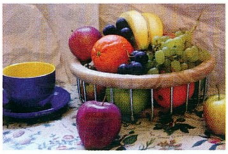
A Dimage működés közben is okozott némi kellemetlenséget. A menürendszer használata sokkal több gombnyomogatást igényel, mint a többi kamera esetében. A nagy és fényes LCD-képernyő előtt viszont le a kalappal.

A képminőség nem kiemelkedő, de mivel a maximális felbontás csak 1344x1008, igazából nem is számítottunk többre. A Dimage kevés fény mellett is tűrhető képeket készített, de a felvételek egy részét zavarosnak találtuk, piros árnyalatai pedig sötétebbek lettek a valóságosnál.

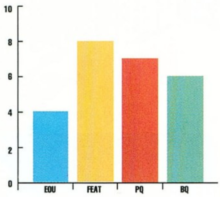
Meglepő viszont, hogy a Minolta kamerája minden hibája ellenére is levehető CCD-vel és objektívvel rendelkezik, így a későbbiekben jobbra cserélhetjük őket. A Dimage-et PC segítségével bizonyos értelemben programozni is lehet, bár hogy erre miért lenne szüksége bárkinek is, nem sikerült rájönni.



Rugalmas, de körülményes. A Minolta kamerája képminőségével és felépítésével sem aratott sikert.



A túl sok piros nem tett jót a képnek. Az abrosz zöld részei sem elég egyértelműek.



Minolta Dimage EX Zoom 1500	Pro és kontra	Vélemény
250 800 Ft + ÁFA Minolta (1) 206 2244 www.minolta.hu	✓ Levehető CCD és objektív ✓ 3x-os optikai zoom ✓ Minőségi LCD-képernyő ✗ Gyatra képek ✗ ...és design	**64%**

Nikon CoolPix 800

NEM KÖNNYŰ ELÉRNI, HOGY EGY DIGItális fényképezőgép egyszerre feleljen meg az átlagos és az igényes felhasználók igényeinek, a CoolPix 800-nak mégis sikerült.

A kezdők mindjárt az elején biztonságban érezhetik magukat. Dolgukat olyan programozott funkciók könnyítik, mint az autofókusz, a fénymérés vagy az expozíciós idő automatikus beállítása.

Ezek a gyakorlottabbak számára sem feleslegesek (nem kell mindig beállítani őket), de a legjobb az, hogy a fentiek egyenként is konfigurálhatók. A 28 mm-es levehető objektív helyére pedig halszemoptikát vagy teleobjektívet is tehetünk.

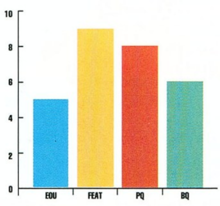
A menürendszer nem tartozik a legbarátságosabbak közé, ráadásul a kész képeket csak hosszadalmas procedúrával, soros kábelen keresztül vihetjük PC-re, de érdemes várni: az 1600x1200-as felbontás és a 2x-es optikai zoom segítségével jó minőségű képeket láthatunk viszont a monitoron. Ha pedig gyorsan változnak a megörökíteni kívánt események, kapcsoljunk át sorozatfelvételre: ilyenkor maximális felbontás mellett is csak 8 tizedmásodperc telik el két „kattintás" között. A CoolPix 800-as tehát megéri a pénzét: a tapasztaltabbak kedvükre állíthatnak rajta, a kezdők pedig elég, ha rábízzák magukat az automatikára.



Szép képek és jól működő automatika: a CoolPixet a kezdők és a profik is választhatják.



A Nikon CoolPix 800 részletgazdag képeket készít, és jól adja vissza a színeket.

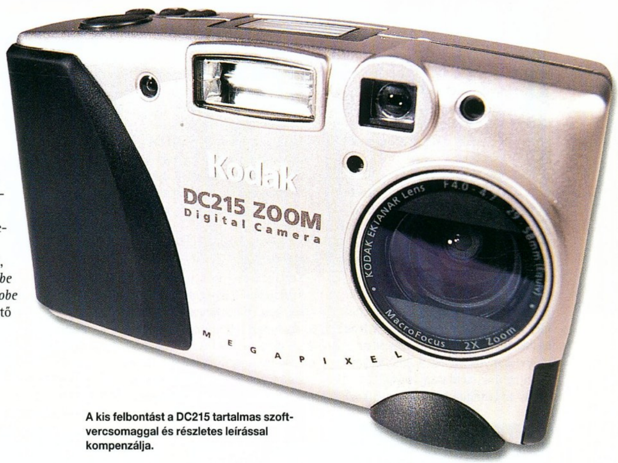


Nikon CoolPix 800	Pro és kontra	Vélemény
185 000 Ft + ÁFA Nikon (1) 350 5525 www.nikon.hu	✓ Nagy felbontás ✓ 2x-es optikai zoom ✓ Automata funkciók ✓ Levehető objektív ✗ Nincs hozzá TWAIN-driver	**82%**

Kodak DC215 Zoom

Bár a DC215-össel a Kodak a vékonyabb pénztárcákat célozta meg, távolról sem éreztük, hogy „lebutított" lenne. Jóllehet maximális felbontása csak 1152x864, a részletes, képekkel illusztrált dokumentáció révén képességeit messzemenően kihasználhatjuk. Ez a 70 oldal valóban 70 oldal információt tartalmaz, nem pedig hetet, de tíz nyelven.

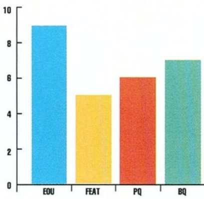
Hogy mégsem afféle olcsójánosról van szó, azt a többféle vaku- és exponálási beállítás, továbbá a 2x-es optikai zoom is mutatja. A kevés fény mellett készült képek így is sötétek maradnak, megfelelő fényviszonyoknál viszont a felbontáshoz képest meglepően éles képeket kaptunk. Az sem ért minket váratlanul, hogy USB-csatlakozó híján képeinket csak soros kábelen tölthettük át a PC-nkbe. A nagyszerű TWAIN-meghajtó azonban lehetővé tette, hogy miután ez megtörtént, bármilyen TWAIN-kompatibilis alkalmazásba (pl. *Paint Shop Pro*) importálni tudjuk a felvételeket. Amennyiben nem rendelkezünk képszerkesztővel, örömmel fogjuk nyugtázni, hogy a csomagnak az *Adobe PhotoDeluxe 3.1*, és az *Adobe PageMill 3* HTML-szerkesztő is része.



A kis felbontást a DC215 tartalmas szoftvercsomaggal és részletes leírással kompenzálja.



A szélek meglehetősen sötétek, a kép azonban tiszta és éles.



Kodak DC215 Zoom **99 900 Ft + ÁFA**	**Pro és kontra**	**Vélemény**
Kodak (1) 353 0111, (1) 221 6779 www.kodak.com	✓ Kitűnő dokumentáció ✓ 2x-es optikai zoom ✓ Hasznos szoftverek ✗ Kis felbontás ✗ Kis fény – gyenge képek	81 %

Kodak DC280 Zoom

Már a DC215 is megmutatta oroszlánkörmeit, így nagy várakozással láttunk hozzá a DC280 teszteléséhez. A funkciókban valóban nem volt hiány. A legtöbb beállítási lehetőség a különböző fényviszonyokra vonatkozik (fénymérés, expozíciós idő stb.), de akkor sem járunk rosszul, ha mindent rábízunk az automatikára.

Azt viszont már kevésbé értettük, mi értelme a keret hozzáadásának vagy a színek „hardveres" tompításának, hiszen ezeket PC-n is el lehet végezni, de azért ki lehet próbálni. A menürendszer magától értetődően egyszerű, ám ha mégis nehézségeink támadnának, a részletes leírásban mindent megtalálunk.

A technikai adatokról még nem esett szó, pedig az 1760x1168-as felbontást és a 20Mb-os CompactFlash kártyát vétek lenne eltitkolni. A képek természetesen USB-n keresztül is visszatölthetők a PC-re. A csomagban egy töltőt és négy szabványos, ceruzaelem méretű akkut is találunk.

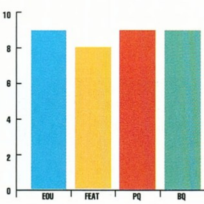
Na és a képminőség? Rosszat alig tudunk róla mondani: éles, részletgazdag és színhű képeket láthattunk viszont. A DC280 tehát kitűnően vizsgázott, és képességeihez mérten az ára sem egetverően magas.



Ha a pénz nem akadály, a Kodak DC280 Zoomnál nehéz jobbat találni.



A kép önmagáért beszél: pontos színek, éles körvonalak és a csésze sem okozott gondot.



Kodak DC280 Zoom **212 900 Ft + ÁFA**	**Pro és kontra**	**Vélemény**
Kodak (1) 353 0111, (1) 221 6779 www.kodak.com	✓ Rengeteg funkció ✓ Könnyen kezelhető ✓ Teljes körű leírás ✓ 20Mb a képeknek ✗ „Csak" 2x-es optikai zoom	90 %

Toshiba PDR-M5

A TOSHIBA PDR-M5 ELSŐ PILLANTÁSRA ormótlannak tűnik, de használat közben kiderül, hogy bár nem tartozik a legkisebb kamerák közé, a lekerekített elemtartó miatt mégiscsak kényelmes a fogása.

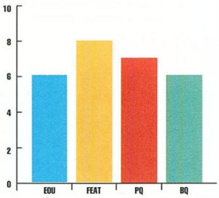
A PDR-M5 1600x1200-as felbontása és 3x-os optikai zoomja még nem lenne különleges, néhány extra szolgáltatása azonban mindenképpen elismerést érdemel. Burst módban például négy felvételt is készíthetünk egyetlen másodperc alatt, a Multi móddal 16 képet fűzhetünk össze eggyé, a Bulb pedig nyolc másodperces expozíciós időt is engedélyez. Az idő és a blendenyílás kézi beállításával még rossz fényviszonyok mellett is jó képeket készíthetünk, de ha úgy tartja kedvünk, az automatikára is hagyatkozhatunk. Még 320x240-es AVI-videókat is rögzíthetünk, fél perc terjedelemben (sőt, ha csökkentjük a felbontást vagy nagyobb CompactFlash kártyát veszünk, még hosszabban is). A minőség ilyenkor persze kívánnivalókat hagy maga után, de azért jó, hogy van ilyen is.

A PDR-M5 semmilyen szempontból nem nőtt a mezőny fölé. Kezelhetősége és képminősége is legfeljebb átlagosnak mondható, bár igaz, hogy kevés fény mellett derekasan teljesített. Jó közepes képességei és néhány különlegessége azonban megfontolandóvá teheti, különösen ha nem mindenképpen a legolcsóbb modellt keressük.



A PDR-M5 tesztünk egyik legdrágább kamerája, de képminősége és szolgáltatásai a magasabb igényeknek is megfelelnek.


Valamivel sötétebb, mint kellene, de a színek a helyükön vannak.



Toshiba PDR-M5	Pro és kontra	Vélemény
179 000 Ft + ÁFA	✓ Nagy felbontás	82%
Toshiba	✓ AVI-rögzítési lehetőség	
(1) 410 5987	✓ Több exponálási beállítás	
www.toshiba.com	✓ Kis fénynél is jól működik	
	✗ Nem megfelelő optikai kereső	

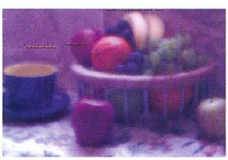
JamC@m 2.0

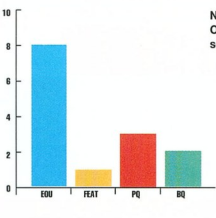
ÁLLÍTÓLAG JÓ MARKETINGGEL MINDENT EL lehet adni. Tegyük fel, hogy ezt a digitális fényképezőgépet kell reklámoznunk. Csak hát széltében-hosszában ennek a legkisebb a felbontása (640x480), a külső borítás bóvli műanyag, nincs hozzá se vaku, se zoom, se egyéb, leszámítva talán azt a teljesen felesleges funkciót, hogy a felbontást még kisebbre lehet venni. Ráadásul kilencvoltos elemmel működik. Hogyan kezdenénk hozzá?

A Jamc@m marketingesei úgy döntöttek, ha már a behatárolt lehetőségekkel nem tudnak mit kezdeni, legalább eldicsekednek velük. A dobozra ezért az „Új, nagy felbontású változat" szlogent nyomtatták, fittyet hányva annak az aprócska ténynek, hogy a 640x480 évekkel ezelőtt sem számított nagynak. A kamera egyébként úgy fest, mint egy vízálló rádió: ronda műanyag az egész, valószínűleg azért, hogy ezzel eltereljék a figyelmünket a többi részéről, például a zárkioldó gombról, amely egyrészt kényelmetlen, másrészt elővigyázatlanságból is meg lehet nyomni.

A funkciók hiányának azért annyi előnye azért van, hogy a Jamc@m a mezőny legolcsóbb darabja, és a gyerekek is elboldogulnak vele. Meglepő ugyan, de a kamera USB-interfésszel is működik, így a képeket villámgyorsan tölti át a PC-nkre. A felvételek minőségét látva azonban ennek sem tudtunk felhőtlenül örülni. A Jamc@m legfeljebb az ötéves gyerekek igényeit elégíti ki – a többiek jobban teszik, ha spórolnak egy jobb kamerára.


Nem túl bizalomgerjesztő, igaz? Olcsónak olcsó, de a gyatra képminőségre ez sem mentség.


Homályos, és túl sok benne a piros. Otthoni felvételekre teljesen alkalmatlan.



JamC@M 2.0	Pro és kontra	Vélemény
£90 (kb. 40 000 Ft)	✓ Nagyon könnyű használni	55%
KB Gear Interactive	✓ USB-interfész	
www.gojamcam.com	✗ Műanyag borítás	
	✗ Csak a legalapvetőbb funkciók	
	✗ Rossz minőségű képek	



Canon PowerShot A50

Felbontás	1280x960
Zoom	2,5x-ös optikai
Memória	8Mb CompactFlash
PC Link	Soros
TWAIN-driver	Nincs
Ár	126 500 Ft + ÁFA
Vélemény	75%



Casio QV-2000UX

Felbontás	1600x1200
Zoom	3x-os optikai
Memória	8Mb CompactFlash
PC Link	USB, soros
TWAIN-driver	Nincs
Ár	188 000 + ÁFA
Vélemény	70%



FujiFilm MX-1500

Felbontás	1280x1024
Optikai Zoom	Nincs
Memória	4Mb SmartMedia
PC Link	Soros
TWAIN-driver	Van
Ár	99 000 Ft + ÁFA
Vélemény	80%



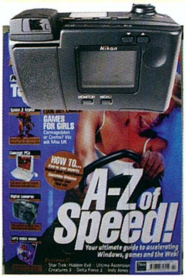
Olympus C-2020

Felbontás	1600x1200
Zoom	3x-os optikai
Memória	8Mb SmartMedia
PC Link	Soros
TWAIN-driver	Nincs
Ár	280 000 Ft +ÁFA
Vélemény	80%



Minolta Dimage EX

Felbontás	1344x1008
Zoom	3x-os optikai
Memória	8Mb CompactFlash
PC Link	Soros
TWAIN-driver	Nincs
Ár	250 800 Ft + ÁFA
Vélemény	64%



Nikon CoolPix 800

Felbontás	1600x1200
Zoom	2x-es optikai
Memória	8Mb CompactFlash
PC Link	Soros
TWAIN-driver	Nincs
Ár	185 000 Ft + ÁFA
Vélemény	82%



Kodak DC215 Zoom

Felbontás	1152x864
Zoom	2x-es optikai
Memória	4Mb CompactFlash
PC Link	Soros
TWAIN-driver	Van
Ár	99 900 Ft + ÁFA
Vélemény	81%



Kodak DC280 Zoom

Felbontás	1760x1168
Zoom	2x-es optikai
Memória	20Mb CompactFlash
PC Link	USB, soros
TWAIN-driver	Van
Ár	212 900 Ft + ÁFA
Vélemény	90%



Toshiba PDR-M5

Felbontás	1600x1200
Zoom	3x-os optikai
Memória	8Mb CompactFlash
PC Link	USB, soros
TWAIN-driver	Nincs
Ár	179 000 + ÁFA
Vélemény	82%



JamC@m 2.0

Felbontás	640x480
Zoom	Nincs
Memória	Belső
PC Link	USB, soros
TWAIN-driver	Van
Ár	£90 (kb. 40 000 Ft)
Vélemény	55%

Összesítés

A Szuperteszt során szerzett tapasztalataink azt mutatják, hogy a digitális fényképezőgépek nagyon messzire jutottak a kezdeti idők méretes és megfizethetetlen kameráihoz képest. Még a mérsékelt árú modellek is elfogadható képekkel szolgálnak, és általános célra a legtöbb felhasználó számára tökéletesen megfelelnek.

Ha még csak ismerkedünk a digitális fényképezéssel, a FujiFilm MX-1500-at vagy a Kodak DC215-öt válasszuk. Az előbbi valamivel nagyobb felbontásra képes, zoomja, szoftverellátottsága és használhatósága viszont inkább a Kodak felé billenti a mérleget.

Ha több pénzünk van erre a célra, a funkciók számának növekedésével a választás is nehezebbé válik. A Toshiba PDR-M5 például többféle exponálási lehetőséget kínál, és AVI-videókat is lehet vele rögzíteni. De itt van a Nikon CoolPix 800 is, amely a felvétel készítésének minden fázisában szabad kezet enged, miközben az automatikája is jól működik. Mindkét modell nyugodt szívvel ajánlható a gyakorlott fényképezőknek.

Ám az Olympus C-2020 Zoomról se feledkezzünk meg, amely jó képminősége mellett olyan extrákkal is rendelkezik, mint a távirányító és a széles látószögű LCD.

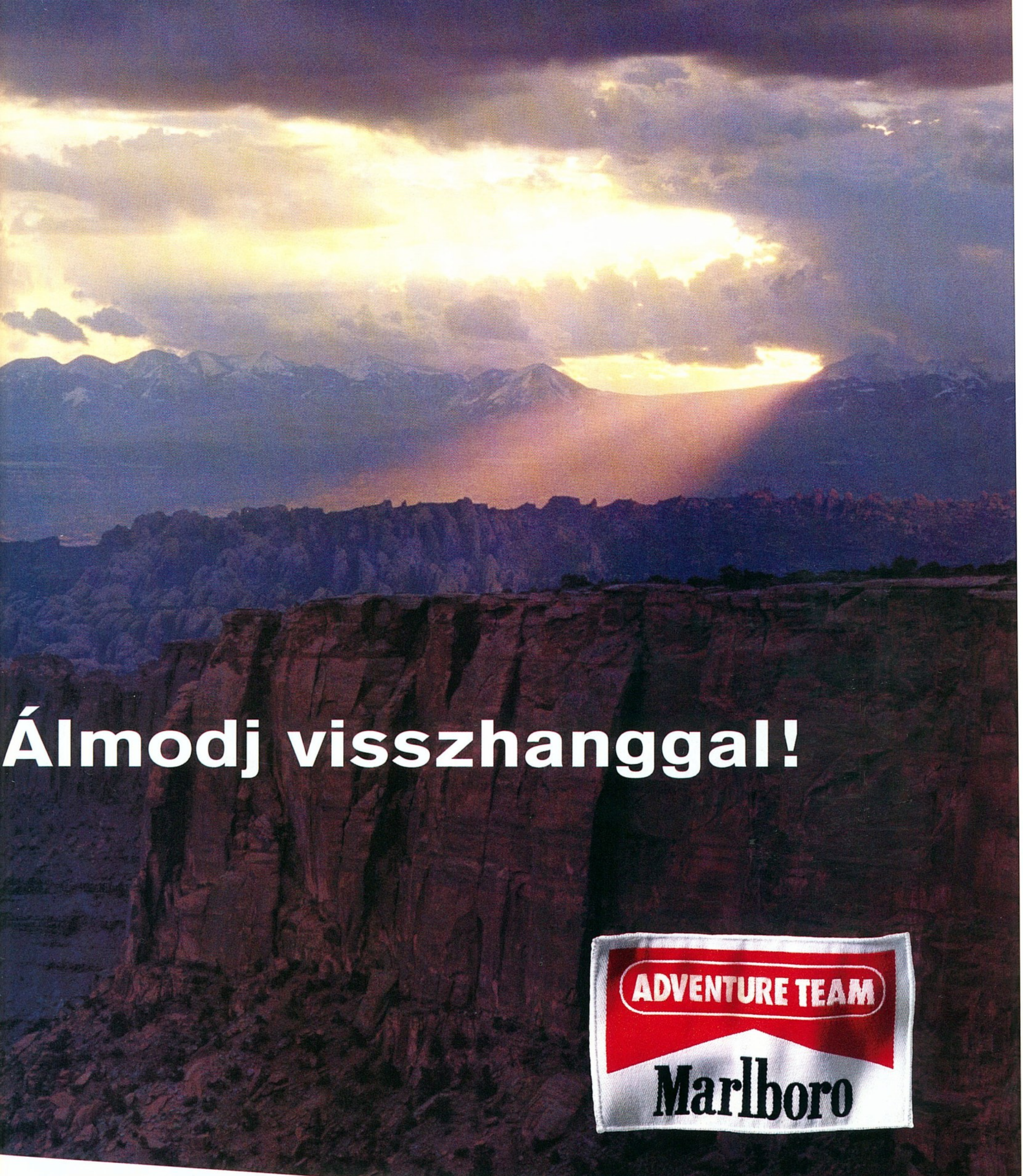
A győztes azonban mégsem ez, hanem a Kodak DC280 lett. Nem toronymagasan ugyan, hiszen több szolgáltatással és jobb optikai zoommal bíró modellek is kaphatók, de a DC280 egyszerűen hiba nélkül végzi azt, amire szánták. A legnagyobb felbontást viszont itt kapjuk, és a funkciók száma sem lebecsülendő. Egyszerű a használata is, 20Mb-os memóriájában rengeteg kép elfér, a felvételeket pedig egy pillanat alatt áttölthetjük a PC-nkre. A DC280-ast ezért méltán nevezhetjük a felső kategória legjobbjának. PCF



A hőn áhított *PC Format Aranyérmet* a Kodak DC 280-nak ítéltük.



Toshiba vagy Nikon? Az alsó kategóriában nehéz győztest hirdetni.



gyenes forródrótot!

LYOSAN KÁROSÍTJA
ZETE EGÉSZSÉGÉT!

multimédiás termékek

Trust
COMPUTER PRODUCTS



Predator Lite

- Windows és DOS kompatibilis joystick
- Kalap kapcsoló a fejlettebb repülőgép szimulátor programok részére is
- 4 tűzgomb
- Nehéz fémtalp nagy stabilitást ad
- Professzionális konstrukció

2.990.-



Force Feedback Race Master US

- Valósághű Force Feedback-es kormány
- 6 tűzgomb
- Sebváltó és nézőpontvezérlő
- Pedál: gyorsító és fékező funkciókkal
- DirectX – kompatibilis
- Kettős bemenet: USB és soros csatlakozóval
- Windows 95/98 –as vezérlő szoftverekkel

39.990.-

Formula 1 Race Master II

- Multifunkcionális kormány
- Gyorsító és fékező pedálok
- Szekvenciális sebváltókar
- 4 tűzgomb
- Professzionális design



15.990.-

Predator Pro

- Windows és DOS kompatibilis joystick
- Kalap kapcsoló, 3D-s kar, tolóerő vezérlés
- 4 tűzgomb
- Turbó tüzelő funkció
- Állítható központi funkció

5.490.-



Sight Fighter Plus

- 6 tűzgomb – az utolsó játék ellenőrzésére
- További két turbó tűzgomb
- Masszív felépítés
- 1,8 méteres vezeték
- Könnyű installálni – meghajtó lemez nem szükséges hozzá

2.490.-







Vibration Feedback

- Kényelmes stilusú kormány- tökéletes fogással
- Vibrációs technológia, a magasfokú teljesítmény eléréséhez
- Egyszerű Plug&Play csatlakozás a játékporthoz
- Gyorsító és fékező pedálokkal
- Négy programozható gomb Windows95/98 támogatással

24.990.-

23.990.-

PCI -os hálózati starter csomag

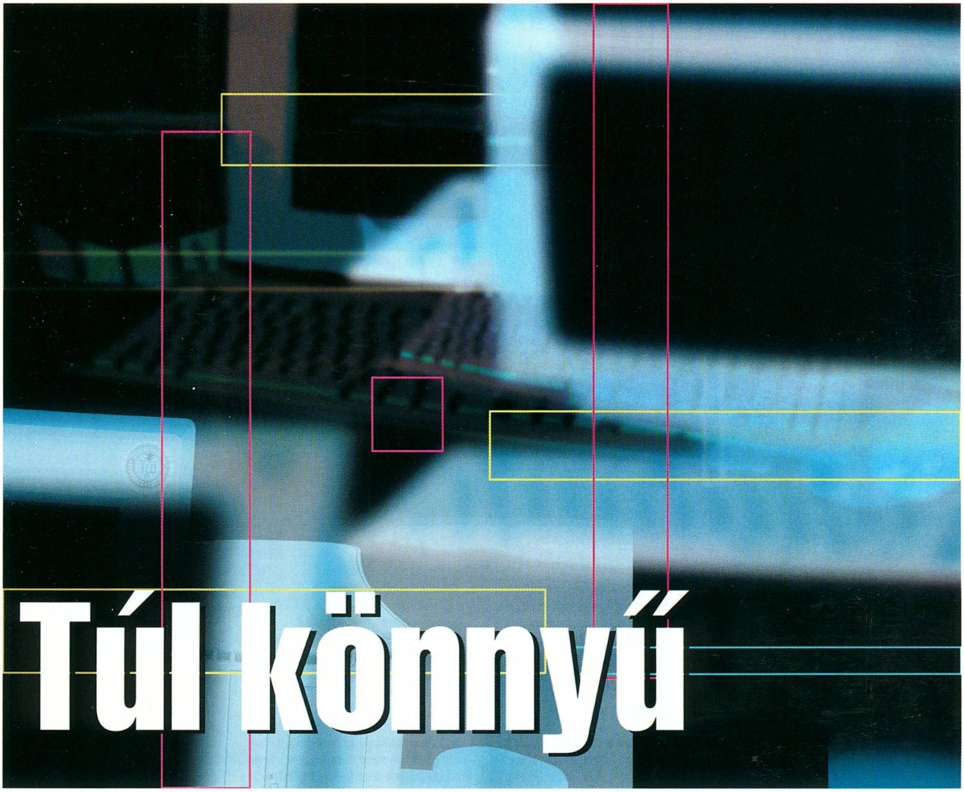
- Egy doboz tartalmazza az összes olyan összetevőt, amire szüksége van egy hálózat kiépítéséhez két számítógép között
- Alkalmas azonnali használatra - 2PCI-os hálózati kártyával, 5 csatlakozós HUB és 2x5 méter STP kábel
- Windows 95/98 és NT kompatibilis
- Nagyon könnyen kiterjeszthető 5 számítógépből álló hálózatra is

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Trust
COMPUTER PRODUCTS

Automex
multimedia

Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu



Túl könnyű

Az Intel, a Microsoft és a többiek mind azt szeretnék, ha floppy- és nyomtatóport nélküli számítógépeket vásárolnánk. Az Easy PC (Könnyű PC) szabvány célja, hogy lefaragja az árakat mindezek kihagyásával. Biztos, hogy ez kell nekünk, csirke usereknek?

Előmásztunk a komputerizált tojásból, és két Easy PC-t állítottunk egymással szembe. Győzzön a jobbik.

A SZÁMÍTÓGÉPEK ÖSSZETETT ÁLLATOK, mindenféle szerkezettel és egyebekkel telezsúfolva, ami megnehezíti a gépek összerakását és egyben tartását. De nem akkor, ha az Intel és a Microsoft közös úton jár. Az Easy PC-nek nevezett új koncepció éppen azt célozza meg, hogy egy tipikus asztali számítógép kevésbé legyen bonyolult. A gyakorlatban a régebbi hardver eszközök elhagyása (csatlakozások és meghajtók, amelyeket már jó néhány éve kerülgetünk) felhasználói oldalról egyszerűbbé, gyártói oldalról olcsóbbá teszi a gépeket.

A fő koncepció, hogy egy olyan számítógépet készítsünk, ami folyamatosan rendelkezésre áll (azaz nem kikapcsoljuk, hanem csak felfüggesztjük a működését), és kevésbé összetett. A közönséges csatlakozókat, mint amilyen a soros, párhuzamos illetve game-port, az USB-port váltja fel. Ennek segítségével működés közben csatlakoztathatunk egy csomó külső eszközt, nyomtatót, szkennert, modemet, kamerát, botkormányt vagy hálózati kártyát.

Az egyetlen probléma, hogy még mindig viszonylag kevés eszköz van, ami USB-porton keresztül csatlakoztatható, így kevesebből kell kiválasztanunk a nekünk megfelelőt. Ennél sokkal aggasztóbb, hogy az Easy PC nem támogatja a floppymeghajtókat.

Igaz, hogy elég sok probléma van a floppykkal (elsősorban az, hogy csak 1,44Mb-ot tárolhatunk rajtuk), de mégis egy univerzális és általánosan elfogadott módszer a fájlok mozgatására egyik gépből a másikba. Ha a munkánkat szeretnénk átadni egy kollégánknak, vagy hazavinni, akkor kevés egyszerűbb módot találunk. Az Easy PC projektben résztvevők inkább a SuperDisket vagy a Zip drive-ot támogatják a floppyk helyett. Így aztán az Easy PC-felhasználók is ugyanúgy járnak, mint az iMac-tulajdonosok, az internetre kell feltölteniük a fájlokat, ha egy másik gépre szeretnék juttatni őket. De sajnos még mindig túl sokan vannak, akiknek nincs internet-elérése.

Az Easy PC elv alapján épített számítógépek belsejét is egyszerűsítették, mégpedig úgy, hogy a különböző dolgokhoz használt chipeket megpróbálják egybe vagy kevesebbe integrálni. Elméletben ez az elgondolás jó. De könnyen eljuthatunk a silány minőségű, gagyi cuccokhoz, mint amilyen például egy egybeintegrált video- és hangkártya. Persze, ha a megvalósítás is jó, akkor az Easy PC is jó lesz, ráadásul az ára is jó. Vajon az Advent és az AST képes-e a legjobbakat összeszedni és ebből egy jó gépet csinálni? Lapozz tovább és megtudod. ▶

Hogyan teszteltünk?

A grafikai sebesség mérésére három különböző tesztprogramot használtunk. A *Quake 2*-vel való mérés már annyira mindennapos a játékosok között, hogy nem lehetett most sem kihagyni. Ez egy automatikusan lejátszott minta-harc alapján méri a képek számát, ami szemmel nehezen követhető.

A következő a *3DMark* program volt, amit két különböző felbontásban futtattunk. Ez szimulált játékrészeket és más 3D-s teszteket futtat a gépen. A végső eredményt ezeknek az összegzéséből adja.

Végül pedig a *SYSmark* következett, ami 14 ismert üzleti alkalmazáson különböző előre megirt feladatokat végeztet el. A végeredmény itt is az egyes részadatok összegzéséből származik.

Mindhárom esetben igaz, hogy minél magasabb a pontszám, annál jobb a gép teljesítménye.

e.go



Az e.go teljesítménye szégyen és gyalázat. Úgy néz ki, mint egy divatos, játékra született gép, holott belül egy elavult notebookhoz hasonlítható a teljesítménye.

AZ E.GO TÖKÉLETES PÉLDÁJA ANNAK, hogy a tervezők mi mindenre képesek, ha nincs megkötve a kezük bővítőkártyák és floppymeghajtók által. Szemből rombusz alakú, egyre vékonyodva a téglalap alakú hátulja felé. A notebook technológiára épülő CD-meghajtó a rombusz közepénél helyezkedik el, a lemezeket egyenesen az első oldal közepébe kell betölteni. Előtte egy átlátszó sötétlila előlap pattan a helyére, ha nem akarjuk használni. A CD takarója alatt két USB-port helyezkedik el, hátul pedig további három.

Alaphelyzetben ezek közül csak egyet kell használnunk, mivel az egér a billentyűzet erre a célra fenntartott csatlakozójához kapcsolódik. A gép hátsó részén találunk további csatlakozási lehetőségeket (hang ki- és bemenet, telefoncsatlakozó, és szokatlan módon, még egy ethernet hálózati csatlakozó is). Végül találunk a hátsó részen egy saját hálózati csatlakozót is, amihez a külső tápegységet kell csatlakoztatnunk.

Ahogy az összes Easy PC koncepció alapján készült gépnél, a floppymeghajtót itt is kihagyták, így fájlokat csak az interneten vagy helyi hálózaton keresztül mozgathatunk, ami nem éppen ideális, ha az ember a munkáját szeretné hazavinni.

Az adatok...

A gép egy 450MHz-es K6-2 processzorra épül, ami nem a legkorszerűbb technikát képviseli, ehhez társul a SiS chipset, amiben beépített grafikus processzor is található. Sajnos ennek a chipnek a teljesítménye, még udvariasan szólva is gyenge, hiába igyekeznek a fejlesztők egyre jobb eredményeket elérni ezen a téren, az még odébb van.

Fájlokat csak az interneten vagy helyi hálózaton keresztül mozgathatunk, ami nem éppen ideális, ha az ember a munkáját szeretné hazavinni.

A hangot is SiS chip szolgáltatja, ami SoundBlaster kompatibilis, ezzel el is mondtunk róla mindent, amit érdemes. A hangokat két, ezüstös házban elhelyezkedő hangszóró szólaltatja meg, ezek a megszokottnál némileg nagyobbak, így a mély hangok jobban érvényesülnek. Tehát a hangfalak megfelelőek.

A következő ezüstszínű tárgy a billentyűzet, melyen a gombok egy kicsit túl kemények ahhoz, hogy igazán kényelmes legyen a használata. Társa egy Ideal egér, ami elég kényelmes, de azért annyira nem jó, mint például egy Microsoft egér.

A 17 colos monitort a Sony gyárából szalajtották, 16 colos látható képmérettel és tökéletesen sík képcsővel. A képe szemet gyönyörködtető, a széles, ezüstszínű borítás pedig jól illeszkedik a gép többi részéhez. A képcső alatt helyezkedik el a beállító eszköz. Úgy működik, mint egy pici botkormány, a benyomásával előhívhatjuk a menüt, és a mozgatásával tudunk a menüpontok között választani.

...és az értékek

Amikor a teljesítmény kerül előtérbe, akkor az e-go nem. Vajon a processzornak és SiS chipeknek köszönhető, hogy a gép teljesítményének elemzésekor túl sok jót nem tudunk leírni? A *SYSmark* esetében csekély 119 pontot, a *3DMark*-kal pedig 640x480-ban gyatra 728 pontot tudott elérni. A SiS chipset nem támogatja a 1024x768-as felbontást, úgyhogy a nagyfelbontású teszteket nem is tudtuk lefuttatni.

És aztán ott a *Quake 2*. Bármilyen nehezen is hihető, 800x600-ban 4,7 kép/másodperces értékre képes, ami természetesen azt jelenti, hogy játszhatatlan. Mindent összevetve, ez nem az a számítógép, amivel nagy örömet okozna a játék – kivéve nagyon alacsony felbontások esetén –, és mégis kapunk a gép mellé egy *SimCity 3000*-et és egy *FIFA 99*-et.

Ez bizony gyalázat, mivel a gép többi része nagyszerű. Egy gyorsabb processzorral és egy újabb típusú (mondjuk S3 vagy nVIDIA) videokártyával értékes kiegészítője lehetne bármelyik nappalinak. Így azonban jobban teszi az ember, ha csak a mellé adott *SmartSuite* programot használja és annál is marad.

Mi várható?

Tudjátok ti is, hogy valószínűleg nem véletlenül szállítják a számítógépeket az utóbbi 15 évben floppymeghajtókkal. A korai időkben még a floppylemez volt az egyetlen megoldás az adatok tárolására, de még az elfogadható méretű merevlemezek megjelenése után is szükségesek voltak a floppymeghajtók, nem váltak luxuscikké.

Ma, az Easy PC bevezetésével ezeket a meghajtókat száműzték – más szóval már megvagyunk nélküle is, ha kell. Ez igaz is mondjuk egy vállalati környezetben, ahol száz számítógép van összekötve és közös állományokat, adatbázisokat használnak, de nem igaz egyetlen mai háztartás vagy egyenrangú hálózat esetében sem.

Azt valószínűleg tudjátok, hogy nagyon fontos az adatok mozgatásának lehetősége, vagy csak biztonságba helyezése. Ez nem hóbort vagy maradiság, hanem egyszerűen ennek van értelme. Ha a merevlemezed lerobban, akkor vajon mennyi pénzbe és energiába kerülne az összes dokumentum lementése valahová? Ha nem vagy biztos abban, hogy meg tudsz lenni enélkül, akkor néz utána valamilyen cserélhető médiának, legyen az Zip, SuperDisk vagy CD-író, tulajdonképpen mindegy, ezt már az igényeid határozzák meg.

Specifikáció

450MHz AMD K6-2 processzor ○ 64Mb memória ○ 8,8Gb merevlemez ○ Mitsumi 24x CD-ROM drive ○ 56K modem ○ SiS 530 4Mb videokártya ○ Sony HMD-A200 monitor ○ SiS 7018 alaplapi hangrendszer ○ noname taiwani hangfalak ○ USB hub ○ ethernet hálózati kártya ○ SmartSuite, SimCity 3000, FIFA 99 programok ○ driverek, segédprogramok a hardverekhez.

e.go
£799 (kb. 340 000 Ft)
Advent

Pro és kontra
- ✓ Nagyszerűen néz ki
- ✓ Kiváló síkképcsöves monitor
- ✓ Csomó USB-port
- ✗ Rossz grafikai teljesítmény
- ✗ Külső hálózati tápegység

Vélemény
57%

Century City 100

Külsőre hagyományosabb, de jobban felszerelt és nagyobb teljesítményű, mint az e.go. Takaros, de nincs beépített hálózati csatlakozása.



Ez már sokkal inkább hasonlít egy hagyományos számítógépre, mint az Adventé, bár itt is kis méretű dobozt használtak, hogy olcsó és egyszerű maradhasson. A gép külső háza úgy néz ki, mint egy kis felhőkarcoló vagy gabonatároló. Az előlap két szín együtteséből áll (kék és szürke), aminek a tetején szellőzőnyílásokat találunk, így a ventillátorok hűvösen tudják tartani a processzort és a memóriát. Egyetlen meghajtója a CD-drive, ami itt is notebookoknál használt technológiára épül, és az előlap közepén helyezkedik el, de függőlegesen. A tálca kinyitása után a lemezt bepattinthatjuk a helyére.

A Century City valamivel kevesebb csatlakozási lehetőséggel bír, mint az e.go, két USB-port, monitor-, modem- és hangszórócsatlakozók találhatók a hátsó részen. Az elején még két USB-port, valamint fejhallgató- és mikrofoncsatlakozó.

Az eszközök csatlakoztatása egyszerű, a billentyűzet és az egér USB-n, a monitor és az elektromos hálózat pedig szabványos csatlakozón keresztül köthető össze a géppel.

Aranyhal vagy elefánt?

A gép egy 500MHz-es Celeron processzorra épül 64Mb memóriával. A grafikai alprocesszornak szükséges memória ebből vonódik ki, ennek elosztásáról az Intel 810-es chipkészlete tökéletesen gondoskodik. Ez csak akkor jelenthet problémát, ha a játékaink teljes 64Mb-ot igényelnének. Szerencsére még kevés ilyen van, és egyébként is 256Mb-ig bővíthetjük a gépünk memóriáját.

Ezzel a bővítési lehetőségeknek a végére is értünk, mivel egyetlen kártyát sem tudunk a gépbe bedugni. Nincs beépített hálózati csatlakozó, így könnyen problémába ütközhetünk, ha hálózatot szeretnénk otthon kiépíteni.

Az AST 7,86Gb-nyi merevlemezzel szállítja a gépét, ami jelen pillanatban elég, de az egyre igényesebb játékok ezt gyorsan felzabálhatják. A merevlemez amúgy elég gyors és csendes.

A monitor „nem illik a képbe". Egy közel sík képcsövű CTX monitort adnak mellé, ami éles, torzításmentes képet produkál. A képernyő alatt elhelyezkedő kilenc gombbal állíthatjuk be a monitor és a kép különböző jellemzőit. Ebben az esetben igen széles skáláról válogathatunk, külön gomb van a fényerő és a kontraszt állításához. A monitorba beépítettek egy USB-elosztót is, így összesen hét ilyen port áll a rendelkezésünkre. Kapható 15 colos monitorral is, amitől természetesen olcsóbb lesz a teljes konfiguráció.

Hangok

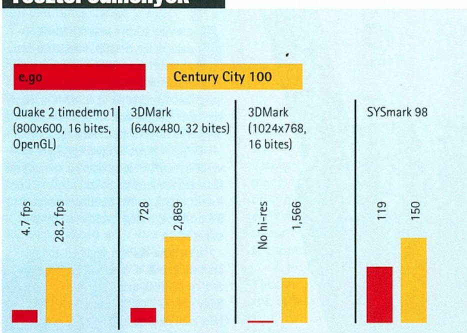
A hangot az alaplapra integrált chip szolgáltatja egy igénytelen hangfalpáron keresztül. Ilyet bármelyik boltban olcsón kaphatunk. Úgy is szólnak, úgyhogy valószínűleg ez lesz az első, amit mindenki lecserél.

A billentyűzet az AST saját termékei közül való, egy kicsit keménynek tűnik, hosszú távú használata nem javallott. Kezünket jobban kényezteti az AST logóval ellátott Logitech PilotMouse.

A gép teljesítménye az 500MHz-es Celeron processzorhoz képest csak átlagosnak mondható. Nagyjából egy 433-as processzor tud ennyit egy kicsivel jobb grafikai alrendszerrel felvértezve. Az Intel 810-be integrált rendszer egész jó eredményekre képes, de vigyázni kell a beállításokra.

A Century City mellé a *Works Suite 99* programcsomagot kapjuk, ami a legtöbb otthoni felhasználó igényét kielégíti. A könnyedebb percekre pedig néhány játékot mellékel az AST. Összességében egy jó kis alapszámítógép, bár grafika terén nem ártana egy kicsit gyorsítani rajta. Egy otthoni hangrendszer alapjává is tehető, amennyiben USB eszközökkel szeretné bővíteni az ember a gépét. PCF

Teszteredmények



Specifikáció

500MHz-es Celeron processzor ○ 64Mb memória ○ 7,85Gb merevlemez ○ 24x CD-ROM-meghajtó ○ 56K modem ○ Intel 810 integrált grafikus kártya ○ CTX VL710ST 17' monitor ○ SoundMax integrált hangkártya ○ AST hangszórók ○ USB hub (a monitorban) ○ Works Suite 99, driverek, segédprogramok.

Összesítés

Az Easy PC koncepciónak megvan a maga helye, főleg azok között, akik nem támasztanak túl nagy igényeket a számítógépükkel szemben. Ha valakinek egy egyszerű gépre van szüksége, amivel elkészítheti a dokumentumait, megrajzolhatja a képecskéit, akkor egy kicsi, pár mozgatható alkatrésszel felszerelt gép tökéletesen megfelel neki.

Azonban érdemes odafigyelni a hiányosságokra. A számítógépek, illetve a PC-k azért (is) maradhattak ennyire népszerűek hosszú éveken keresztül, mert könnyen bővíthetjük, könnyen alakíthatjuk a saját igényeink szerint. Ennek a rugalmasságnak nagy része elveszik az Easy PC-k esetében, főleg akkor, ha bővítőkártyákat is szeretnénk használni. Bár ezek többsége helyettesíthető a kényelmes USB megoldásoknak köszönhetően, de azért néhány dologtól (mint például a cserélhető háttértárolóktól) sajnos búcsút kell vennünk, hacsak nem vesz valaki drágább külső meghajtót.

Az itt bemutatott két Easy PC közül az AST Century City 100 a nyerő. Konzervatívabb kinézetű ugyan, de összességében jobban fel van szerelve. Az Advent e.go készüléke inkább olyan, amit a nappaliba szívesen tesz az ember, hogy mutogathassa. Azonban amikor egy igényesebb programot szeretnénk futtatni, azonnal kiderülnek teljesítménybeli hiányosságai. Szerintünk a két gép valamilyen kombinációja lenne az ideális.

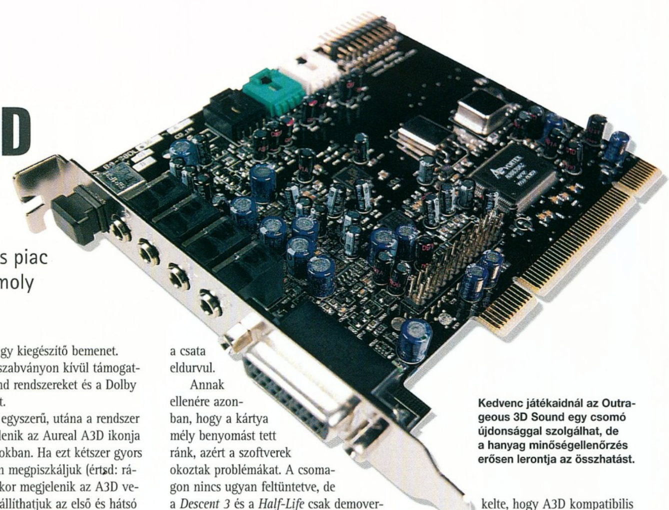
Century City 100
£799 (kb. 340 000 Ft)
AST
www.ast.com

Pro és kontra
✓ Beépített tápegység
✓ Egy csomó USB-port
✓ Elfogadható teljesítmény
✗ Gyenge hangfalak
✗ Korlátozott bővíthetőség

Vélemény
72%

Outrageous 3D Sound A3D2

Az Outrageous 3D Sound a multimédiás piac egy új szereplőjének új üdvöskéje – komoly hangzást kínál ésszerű áron.



Kedvenc játékaidnál az Outrageous 3D Sound egy csomó újdonsággal szolgálhat, de a hanyag minőségellenőrzés erősen lerontja az összhatást.

Az Absolute Multimedia neve újként hangzik a multimédiás világban, első kereskedelmi forgalomba kerülő terméke az Outrageous 3D Sound hangkártya. Az Aureal Vortex 2 hangprocesszorra épül – 320 hangos hullámtábla 4Mb-nyi beépített zenei mintával. Elég sok programot kapunk mellé: *Descent 3*, *Thief*, *Heretic 2* és a *Half-Life: Day One*. A felhasználói programok közül megkapjuk a *RealJukebox*, *Musicmatch Jukebox* és a *WinDVD* programokat, ez utóbbit azért, hogy a DVD-filmjeinket is teljes térhatású hanggal élvezhessük.

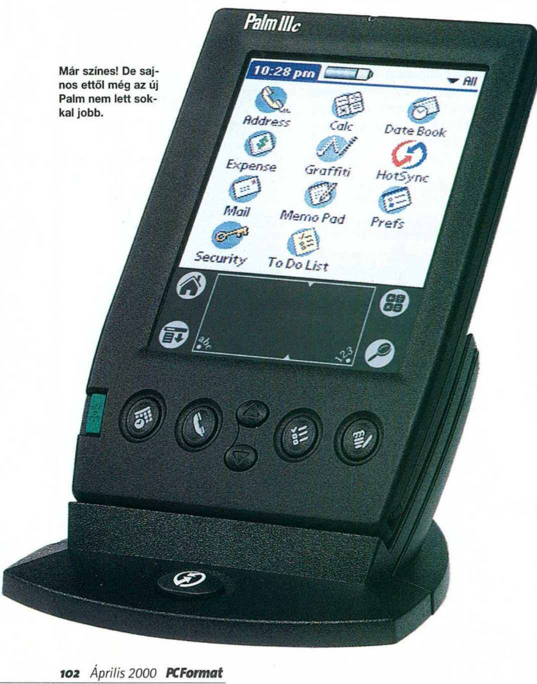
A kártyán megtaláljuk a szokásos csatlakozási lehetőségeket, game-port, vonal bemenet, első illetve hátsó hangszórókimenet, valamint egy TOSLINK SP/DIF kimenet. Az utóbbi szörnyű mozaikszó azt akarja jelenti a maga módján, hogy a kártyát optikai kábellel összeköthetjük egy MiniDisc felvevővel vagy egy Dolby Digital dekóderrel. A belső oldalon van modem-, CD- és egy kiegészítő bemenet. Az Aureal 3D szabványon kívül támogatja a DirectSound rendszereket és a Dolby Digital AC-3-at.

A telepítés egyszerű, utána a rendszer tálcáján megjelenik az Aureal A3D ikonja a jobb alsó sarokban. Ha ezt kétszer gyors egymásutánban megpiszkáljuk (értsd: ráklikkelünk), akkor megjelenik az A3D vezérlőpultja. Itt állíthatjuk az első és hátsó hangszórók hangerejének arányát, illetve beállíthatjuk, hogy egyáltalán milyen hangfalakat használunk (fejhallgató, monitorba szerelt hangszóró, hangszóró vagy négyhangszórós rendszer).

Az Outrageous 3D meleg, színes hangzást produkál, különösen jól szerepel MP3 zenék vagy DVD-filmek esetében. A sztereó jel szétválasztása tökéletes, a hangokat nagyszerűen pozicionálja a játékoknál vagy filmeknél. Sokféle mély durranás és robbanás megelevenítésére képes, ami akkor sem válik zavarossá, ha a csata eldurvul.

Annak ellenére azonban, hogy a kártya mély benyomást tett ránk, azért a szoftverek okoztak problémákat. A csomagon nincs ugyan feltüntetve, de a *Descent 3* és a *Half-Life* csak demoverzió, a *Thief* viszont egyáltalán nem indult el. Feltelepíteni korrekten sikerült, de elindítás után kiírta, hogy rossz CD van a gépünkben, tegyük be a megfelelőt. A *Descent 3*-nál is hasonló problémák merültek fel, ráadásul a telepítőprogram nem érzékelte, hogy A3D kompatibilis hangkártyánk lenne. Az Absolute weboldalain van ugyan egy javítás a *Thief*-hez, de sajna a hanyag minőségellenőrzés még így is erősen lerontja az egyébként igen jó összképet. **PCF**

Outrageous 3D Sound A3D2 £65 (kb. 26 000 Ft)	Pro és kontra	Vélemény
Absolute Multimedia www.absolutemm.com	✓ Kiváló hang ✓ Nagyon jó pozicionálás ✓ Sokféle mély hang ✗ A legtöbb program demó ✗ De azok sem működnek	70%



Már színes! De sajnos ettől még az új Palm nem lett sokkal jobb.

Palm IIIc

Újra itt van, és már színes is. De az új Palm IIIc legalább annyira vonzó, mint Cicciolina egy (nem átlátszó) esőkabátban.

Az elmúlt évben a mobiltelefonok diadalútját figyelhettük. Idén, 2000-ben az emberek a vonaton ülve már tenyérnyi számítógépükkel machinálnak, jó hangosan nyomkodják az érintésre érzékeny kijelzőket, mintha csak azt akarnák mondani, hogy „Nekem van, neked meg nincs, böbö."

De miért nincs? Vegyél egy Palm szervezőt-tervezőt, és kidobhatod a szamárfüles filofaxodat a kukába. Sokkal szervezettebb lesz az életed, ezrével tárolhatsz neveket, telefonszámokat, még leveleket is. Ja, és ez színes is.

Igen, igaz. A Palm végül eljutott oda, amit eddig csak a Windows CE-vel felvértezett kis masinák tudtak, most már képes néhány színt is megjeleníteni. Hogy miért? Nos, ezen még mi is gondolkodunk. De az biztos, hogy egy csomó játékot és alkalmazást lehet az internetről letölteni, amik sokkal jobban mutatnak színesben. Bár a gép mellé csak két ilyen jár.

Van ugyan játék, de ahhoz nem kell a színes kijelző. Ott van az *AlbumToGo* program, ami digitális fotókat képes megjeleníteni. Az ehhez kapcsolódó PC-s program a JPEG-képeket átkonvertálja, és a többi adattal együtt egyszerűen áttölthetjük a kézi gépünkbe. Az áttöltést egy soros portra csatlakoztatott dokkolóval tudjuk megvalósítani. Infra porton keresztül megpróbálhatunk egy ilyen készülékből egy másikba képet áttölteni, de ez kis szerencsével is csak mókás összevisszaságot eredményez.

Most azonban szeretnénk egy hangosat füttyenteni, mivel a kijelző nagyon silány. Felejtsd el a nagy felbontást. Ez még a kis felbontásnál is kisebb, ráadásul fehér, ami tökéletesen lehetővé teszi bárkinek, hogy jól megszemlélje a pixeleket. Pozitív oldala, hogy elég nagy, 8Mb-nyi memóriája van, így rengeteg programot telepíthetünk rá. Sajnos, a színes kijelzőhöz szükséges plusz alkatrészek miatt vaskosabb és nehezebb, mint az elődei voltak, nem éppen ideális egy póló zsebéhez mérve. Talán, vissza kellene tenni a Palm mérnökeinek tervezőasztalára. **PCF**

Palm IIIc £349.99 (kb. 150 000 Ft)	Pro és kontra	Vélemény
Palm (1) 451 3500 www.palm.com	✓ Meggyőző memóriaméret ✓ Színes kijelző ✓ Tölthető elem ✗ Kis felbontás ✗ Vaskos és nehéz	62%

USB BusStation

Gyors, kényelmes és könnyen telepíthető – azok a csinos kis USB-s eszközök, ugye te is szereted őket?

A Plug & Play elgondolás legjobb megvalósítói az USB-s eszközök (mióta megjelentek, már a „Dugd be és játsszál vele" gúnyolódás is kezd kimenni a divatból). Szeretjük is őket, de könnyen előfordulhat, hogy az ember szabad USB-portjai egyszer csak elfogynak. A láncba fűzhető USB eszközök egyelőre még ritkák, mint a fehér holló, a ki-be dugdosás meg idegesítő egy idő után. Tehát mi a teendő?

Az USB BusStation ezt a problémát igyekszik megoldani, úgy tűnik, elég jól. Ez az elegáns eszköz (ami egymásra helyezett discmanekre emlékeztet) USB-kábellel csatlakozik a számítógépünkhöz, ezt a kábelt mellékelik hozzá. A négy modul összesen hét USB-portot nyújt a felhasználónak, ami előreláthatólag elég is lesz.

Amennyiben mégsem, akkor ki is tudjuk bővíteni a BusStationt. A felső három közül valamelyik helyére lehet csatlakoztatni egy bővítőegységet, s ezzel újabb három USB-porthoz jutunk, vagy egy soros porthoz, esetleg egy ethernet hálózati porthoz. Persze több ilyen hubot is csatlakoztathatunk a gépünkhöz, maximálisan 127 USB eszközzel egyetemben, bár szerintünk ez egy egész picit túlzás.

A dolognak azért ára is van. Az USB eszközök a működésükhöz szükséges energiát a számítógép USB-portjától kapják, ami azt jelenti, hogy nagyon sokat egyszerre képtelenség üzemeltetni. A BusStation az energiát is maga szolgáltatja, de be kell dugnunk az elektromos hálózatba, így egy újabb 220V-os csatlakozóra is szükségünk lesz. Persze ez mindegyikkel így van, tehát egy újabb hub újabb csatlakozási lehetőséget igényel.

Mi az ítéletünk? Nos, elég biztosan működött, nincsenek telepítési nehézségek (ahogy az elvárható egy USB eszköztől), nem kell hozzá semmilyen szoftver vagy driver. Ráadásul szerintünk kifejezetten jól néz ki, sőt kapható iMaces designban is, ha valaki azt szereti. Aki esetleg kifogyott az USB-portokból, akkor az USB BusStation egy hosszú távú, jó megoldást kínál. PCF



Discmanek egymáson? Súlyzótorony? Nem, ez egy USB hub!

USB BusStation	Pro és kontra	Vélemény
£80 (kb. 34 000 Ft)	✓ Könnyen telepíthető	82%
Belkin	✓ Bővíthető	
www.belkin.com	✓ Soros és ethernet opció	
	✓ Kis helyet foglal	
	✗ 220V-os csatlakozás kell	

Maxi DVD Theater 6x

Miután egyre nagyobb tömegek fogadják el a DVD-formátumot, lassan a lejátszók is számítógépeink elengedhetetlen részévé válnak.

▼ A Maxi DVD Theatre lagymatag teljesítménye nem gyújtott lángra bennünket.



A modern DVD-meghajtók már jó minőségű termékek, gyorsak, megbízhatóak, kompatibilisek az összes elérhető CD-formátummal, úgyhogy valószínűleg megéri vetni egy közelebbi pillantást a Maxi DVD Theater 6x-re.

A csomaghoz járó DVD-ROM-meghajtó, ami egyébként egy Toshiba SD-M1212, elfogadhatónak tűnik, bár nem feszegeti a mai lehetőségek határait (6x DVD és 32x CD-ROM). A szokásos médiákkal képes megbirkózni: DVD-ROM, DVD-Video, DVD-R, CD-ROM, CD-Audio, CD-R és CD-RW, Photo CD, Video CD. Egy jó középkategóriás rendszert adnak a pénzünkért, egyetlen pici hátránya, hogy a meghajtón elöl nincs hangerő szabályozó.

A meghajtó mellé kapunk egy PCI-os MPEG-2 dekóderkártyát is, méghozzá a népszerű REALmagic Hollywood+-t. Ez a DVD-Video lemezen található tömörített információkat jeleníti meg a képernyőnkön, méghozzá sokkal gyorsabban, mint egy szoftver. Így egy gyengébb képességű számítógépen is nézhetjük a filmeket. Még jobb, hogy van rajta RCA-csatlakozó a TV-hez és egy digitális SP/DIF audiokimenet, úgyhogy élvezhetjük a Dolby Surround minden előnyét, feltéve, hogy megvan hozzá a megfelelő hangcuccunk is. A hátulütője a dolognak, hogy a számítógépünk képernyőjére a jelek a dekóderkártyán keresztül jutnak csak el (ehhez van egy belső átkötő kábel a csomagban), így némileg rontja a képminőséget az egyéb alkalmazások esetében. Az összes kábel csatlakoztatása után egy picit homályosabb lett a monitorunk képe.

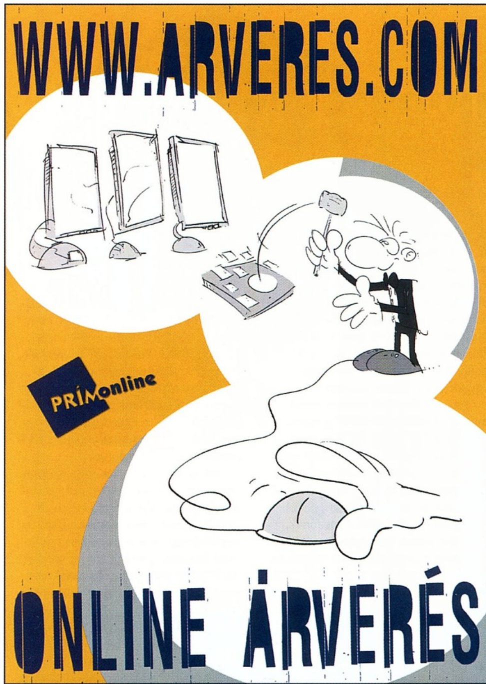
A fő problémánk a Maxi DVD Theater 6x esetében, hogy nem tudtuk behatárolni, valójában miről is van szó. Van benne egy átlagos DVD-meghajtó, egy dekóderkártya, de semmi plusz dolog, semmi szoftver vagy film, illetve dokumentáció. A DVD-meghajtó és a kártya külön-külön ugyanúgy megvásárolható, valószínűleg egy picit drágábban, de semmivel sem nehezebb a dolgunk, és legalább olyat vásárolhatunk, amilyet szeretnénk. PCF

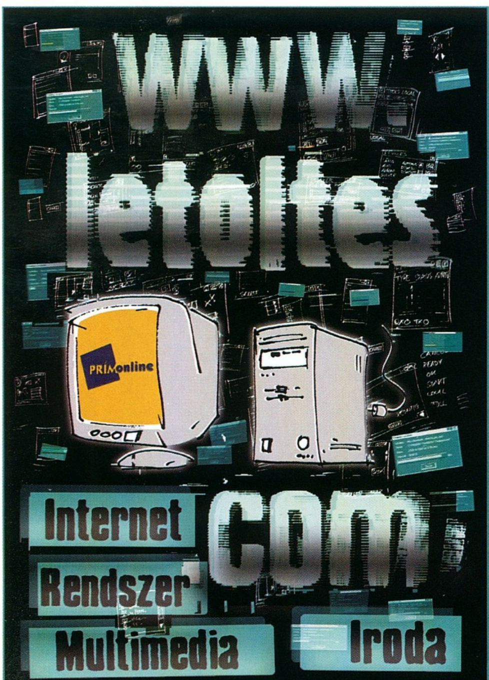


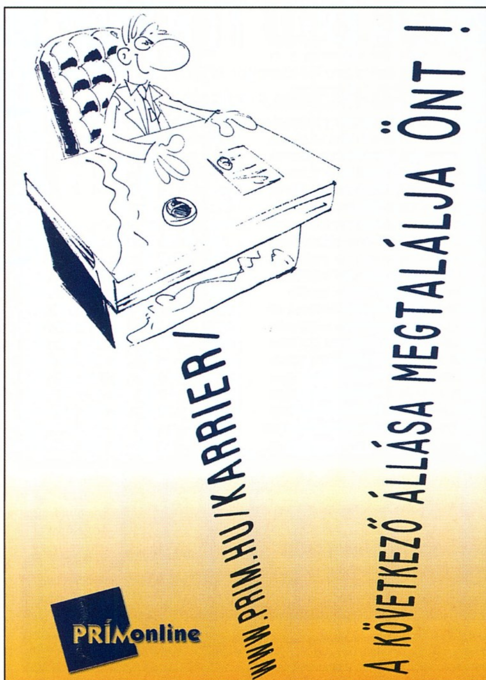
A REALmagic DVD lejátszóprogramja nagyszerű, mindent tud, amire szükséged lehet, úgy néz ki, mint egy videomagnó, így mindenki könnyen rájön a kezelésére.

Maxi DVD Theater 6x	Pro és kontra	Vélemény
£150 (kb. 64 000 Ft)	✓ Elfogadható DVD-ROM	70%
Guillemot	✓ MPEG-2 dekóderkártya	
(1) 266 6059	✗ Kell hozzá átkötő kábel	
www.guillemot.com	✗ Nincs hangerő szabályozó	
	✗ Semmi extra sincs a dobozban	


a jói
informáltak
klikkje!
CLICK
CLICK
PRÍMonline
www.Prim.hu


WWW.ARVERES.COM
PRÍMonline
ONLINE ÁRVERÉS


www
letoltes
PRÍMonline
Internet
Rendszer
Multimedia
com
Iroda


PRÍMonline
WWW.PRIM.HU/KARRIER/
A KÖVETKEZŐ ÁLLÁSA MEGTALÁLJA ÖNT !



MP3 – zene a mindig rohanóknak.

Fotó: Katharine Lane-Sims

Ki a jobb MP3-ban?

A digitális zenei szabványok elterjedésével párhuzamosan az MP3-lejátszók is óriási fejlődésen mentek keresztül az elmúlt hónapokban. De vajon érdemes-e sutba dobni miattuk jó öreg walkmanjeinket? Munkatársunk ennek járt utána.

Az audio CD-ken található zenei fájlok óriási méretűek, így aztán az interneten keresztül küldözgetni őket olyan, mint amikor a lefolyón keresztül próbálunk megszabadulni a konyhában felgyülemlett szerves hulladéktól. Az MP3-formátumban (MPEG-1 audio layer 3) tárolt zeneszámok azonban az alig hallható részletek kiszűrésével az eredeti méret töredékére tömöríthetők, így sokkal könnyebb mozgatni őket, akár elektronikus úton is. Volt idő, amikor MP3-akat csak számítógépen lehetett hallgatni, a hordozható MP3-lejátszók térnyerésével azonban bárhová magunkkal vihetjük internetes zenei gyűjteményünket. Amennyiben márkás hangszórókon keresztül, egy csendes szobában ülve szoktunk zenét hallgatni, észre fogjuk venni az MP3-as felvételek gyengébb minőségét, buszon utazva és apró fülhallgatóval azonban ez nem valószínű. De akkor miért nem inkább egy walkman? Hát azért, mert az MP3-lejátszók egyrészt kisebbek, másrészt a digitális technológia és a mozgó alkatrészek hiánya miatt rázkódáskor sem „hagynak ki". Általában kevesebb energiával is beérik, így olcsóbb az üzemeltetésük. Hátrányuk viszont a kis méretű memória. A csúcskategóriás lejátszók 64Mb-ja legfeljebb egyórányi CD-minőségű zene tárolására elég. Így aztán teljes albumok helyett egyelőre be kell érnünk válogatáslemezekkel. A legtöbben éppen ezt vetik az MP3-lejátszók szemére: ki az, aki egy négyórás vonatút alatt kibírja egyetlen nyamvadt lemezzel? No azért nem kell mindjárt kiábrándulni a miniatürizálás e legújabb remekeiből – még így is épp elég érv szól egy MP3-lejátszó vásárlása mellett. Az alábbiakban elmondjuk, mik ezek...

A hordozható MP3-lejátszók térnyerésével ma már bárhová magunkkal vihetjük internetes zenei gyűjteményünket.

Creative Nomad 64

Tesztünk első szereplője mindjárt olyan magasra rakatta a lécet, hogy a többiek magasugrás helyett legfeljebb csak limbóhintóban indulhattak.

A legtöbb MP3-lejátszóval nem a hangminőség, a kis hangerő vagy a magas ár miatt van baj, hanem a tárolható zeneszámok mennyisége miatt. Bármennyire is rajongunk a technikai újdonságokért, kedvenc zeneszámaink állandó töltögetése hamar az idegeinkre megy, és még a legócskább MiniDisceket is a hatékonyság rózsaszín ködébe burkolja.

Tehát, minél nagyobb a memória, annál jobb. Az általunk tesztelt Creative Nomad, amellett, hogy a legkisebb és legelegánsabb MP3-lejátszó, amit valaha is láttunk, 32Mb belső memóriával rendelkezik, de kapacitása a mellékelt flash carddal megkétszerezhető. A dobozban található *Digital Audio Centre* nevű szoftverrel könnyedén készíthetünk MP3-akat zenei CD-inkből. A kész felvételek áttöltése szintén pofonegyszerű: egy dokkolóállomás-szerű szerkezettel rövid idő alatt átmásolhatjuk a kiválasztott felvételeket. Nagyjából egy-két órányi zenét rögzíthetünk: a pontos szám attól függ, hogy CD- vagy FM-minőségű végeredményt akarunk-e.
Az ezüstszürke szerkezet rengeteg funkciót rejt magában. Segítségével FM-rádióadásokat is hallgathatunk, és a beépített mikrofonnal akár méterekkel arrébb lévő hangforrásról is készíthetünk felvételeket, mintha csak diktafonunk lenne. A Nomadban nehéz lenne kivetnivalót találni, hacsak azt nem, hogy névhasználati problémák miatt a Creative visszavonta az európai piacról, így ha ódzkodunk az online vásárlástól, csak az óceán túlpartján találkozhatunk vele.
A Creative egyébként már a Digital Audio Player 2MG-vel is hónapokon belül elkészül, de ha már nem bírjuk tovább, nézzünk szét a www.creative.com címen, hátha találunk róla valami érdekeset.

Kapni tehát nem lehet, így nem sokan győződhetnek meg arról, hogy a Creative MP3-lejátszója mérete ellenére milyen jól szól. Külön öröm, hogy a borítás valódi fém, amitől a szerkezet némileg súlyosabbá válik ugyan, de cserébe a megbízhatóság érzetét kelti.



Az európai boltok nem árulják, de ettől még a Nomad lett a nyertes.

Creative Nomad 64	Pro és kontra	Vélemény
$280 (kb. 75 000 Ft) Creative Labs (800) 12 222 www.creative.com	✓ 64Mb memória ✓ Kis méret ✓ Többféle funkció ✗ Drága ✗ Csak az USA-ban kapható	90%

Mpress3

Csinosnak csinos, de csak itt-ott bukkannak fel benne fém alkatrészek. Mert ez műanyag.

Az Mpress3-nak már a külseje sem mindennapi. Nem arról van szó, hogy különösebben szeretjük, amikor az efféle szerkezetek szolgaian követnek valamilyen divatot, de azért bizonyára senki sem örülne, ha a 80-as évek nagy, fekete walkmanjeivel kellene ma is megosztani a reggeli, villamoson eltöltött álmos perceket. Ráadásul ki akarna kifizetni egy kalap pénzt egy olyan lejátszóért, amelyik leértékeltnek néz ki? Na, az Mpress3 még véletlenül sem néz ki leértékeltnek.

A világoskék külső borítás a rajta lévő minta miatt olyan, mintha egy alaplap részlete lenne. Az egész nagyon futurisztikus, bár a tok nem fémből, hanem műanyagból van – ettől rendkívül könnyűvé válik a szerkezet. A kilenc nyomógomb viszont fémből készült, és a kis méret miatt még a legkisebb kezűek számára is kényelmesen elérhető helyeken található.

A mellékelt fájlkezelő és a PC-hez való csatlakoztatás módja azonban közelébe sem ért a Nomadénak, így nem nyerte el a tetszésünket. A CD-inken lévő zenét az Mpress3 szoftverével is MP3-má alakíthatjuk, de a Creative-nél látott sebességnek és könnyedségnek itt nyomát sem találtuk. A legtöbb MP3-lejátszóhoz hasonlóan a dokkolóállomás itt is ismeretlen fogalom, így nem marad más, mint a hagyományos soros kapcsolat a lejátszó és a komputer között. Ennek talán annyi az egyetlen előnye, hogy bármilyen ótvar és nehézkes is a soros kábel, még mindig egyszerűbb egy ilyet átvinni az ismerősünkhöz, mint egy terjedelmes dokkoló eszközt.



Vonzza a tekinteteket, de a képességei igencsak átlagosak.

Mpress 3	Pro és kontra	Vélemény
£149 (kb. 62 000 Ft) Harp Electronics www.mpress3.com	✓ Jó hangminőség ✓ Nagy kijelző ✓ Könnyű ✗ Kevés funkció ✗ Drága	87%

LG MP3 Music Player

Munkatársunk már régóta szeretett volna egy olyan műbőr tokot, amilyet a Music Playerrel adnak. Hát most megkapta.



Az LG-féle Music Playerhez egy guszta kis tokot is adnak.

Az LG az elegáns MP3 Music Playerrel próbál betörni a hordozható MP3-lejátszók piacára. A készülék memóriája egészen 64Mb-ig bővíthető, hála a lejátszóba épített két bővítőhelynek. A Music Player furcsa formáját még jobban kiemeli, hogy a legfontosabb nyomógombok nem oldalt, hanem elöl helyezkednek el. Ha a szerkezetet az övünkre erősítve akarjuk hordani, az oda- és visszatekerés gombjai felcserélődnek, amihez érdemes hozzászokni, mert különben jó darabig idegesíteni fog.

Még szerencse, hogy a legtöbb funkció a készülék tetejéhez illeszthető távirányítóval is vezérelhető. Az ezen található kijelzőről a hátralévő idő és az elem töltöttségi szintje is leolvasható.

Tesztünk egyik tanulságát a hangminőséggel kapcsolatban vonhattuk le. Eredetileg arról is be szerettünk volna számolni, milyen tapasztalatokat szereztünk az egyes készülékek magas és mély hangjaival, vagy mondjuk a lejátszott zene tisztaságával kapcsolatban. Aztán rájöttünk, hogy az egészben egyrészt nem ez a lényeg (az audiofájlok amúgy sem gerjednek az MP3-ra), másrészt, mivel a tömörítés veszteséges, nagy hangerőnél úgyis „kilóg a lóláb", különben pedig nincs nagy különbség a tesztelt lejátszók között. Így aztán kellemesen csalódtunk, amikor az LG terméke nagy hangerő mellett is tisztán szólt.

Mindent egybevetve jó érzés volt, hogy a távirányítón kapcsolgatva könnyedén szemezgethettünk kedvenc felvételeink között, és eszünkbe se jutott, hogy egy walkmannel vagy discmannel jobban jártunk volna. A távirányítónak köszönhetően egyébként a mellékelt műbőr tok is jó szolgálatot tett.

A Music Playerhez adott *MP3 Explorer* puritán egy szoftver, de a dolgát elvégzi. A PC és a lejátszó közötti fájlcsere itt is a soros portra csatlakoztatható kábelen keresztül történik.

LG MP3 Music Player	Pro és kontra	Vélemény
£130 (kb. 55 000 Ft)	✓ Tetszetős külső	80%
LG	✓ Távirányító	
www.lge.co.kr	✓ Nagy hangerő	
	✗ Kijelző csak a távirányítón	
	✗ Nincs övcsipesz	

TerraTec MP30

Nem a legszebb, ráadásul az árcédulával sem a mindenképpen tömegtermékké válást célozták meg.



Nem túl szép, de praktikus.

A TerraTec MP30 a mezőny rút kiskacsája. Amint az a képen is látható, a tervezők nem igazán erőltették meg magukat. Arról pedig végképp nincs szó, hogy az MP30-t könnyű lenne zsebre vágni. Körülbelül annyira könnyű, mint Lékó Pétert tizenötből mattolni. A Terratec terméke az otthoni hifitornyunkat egészítheti ki: csak hozzá kell kapcsolnunk a hangszórónkhoz, és máris hallgathatjuk MP3-as gyűjteményünket. A zeneileg igényesebb vásárlókban bizonyára jóleső érzést kelt majd a készülék minimalista külseje és ezüstös borítása, a képességeiről nem is beszélve.

A hordozható lejátszókkal ellentétben itt nem a szerkezet memóriájába kell betölteni a zeneszámokat: elég, ha írható CD-re másoljuk őket, így akár egy egész zenei életművet is meghallgathatunk egyetlen korongról. Szintén hasznos funkció, hogy az MP30-hoz egy IDE-csatlakozó segítségével a merevlemezünket is csatlakoztathatjuk. Csak megtöltünk egy vincsesztert jobbnál jobb számokkal, és máris zenélhetünk akár egy teljes napon át, megszakítás nélkül. Az ügyesebbek számára valószínűleg az sem megoldhatatlan, hogy az autójukba szereljék ezt a gyönyörűséget.

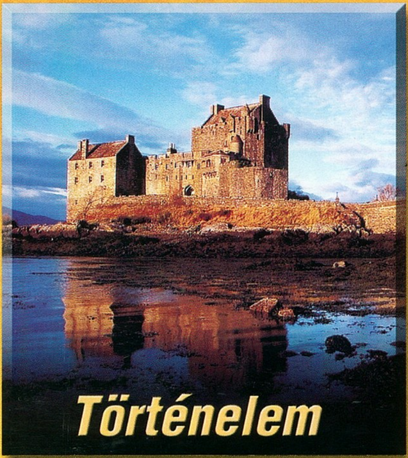
Az MP30 bevallottan a legfrissebb újdonságok iránt érdeklődőket célozza meg, és nehéz is lenne más indokot találni egy ilyen drága készülék megvételére, mint azt, hogy másnak biztosan nincs ilyen. A lejátszó hangminőségéről nehéz bármit is mondani – ez csakis attól függ, milyen erősítővel vagy hangszórókkal hallgatjuk. A baj csak az, hogy minél jobban szól a cucc, annál inkább kiütköznek az MP3 gyenge oldalai. Nem is teljesen világos, miért akarna bárki is ilyen drága berendezésen hallgatni veszteséges tömörítéssel előállított zenét. A hordozható készülékeknél, ahol minden a memória körül forog, mindez érthető, de aki otthon szokott zenét hallgatni, annak nem sok előnyt kínál az MP3. PCF

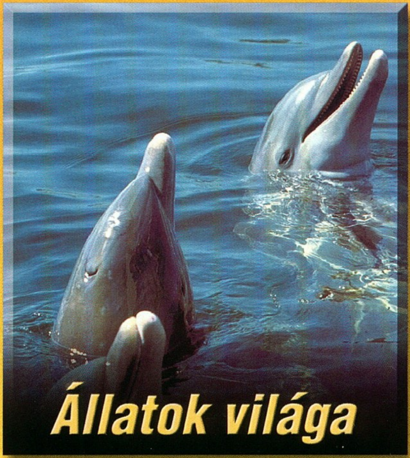
TerraTec MP30	Pro és kontra	Vélemény
119 920 Ft + ÁFA	✓ Végre valami más!	75%
Terratec	✓ MP3 CD-n is	
(1) 322 2232	✓ Merevlemezzel is használható	
www.terratec.net	✗ Drága	
	✗ Az MP3 nem erre való	

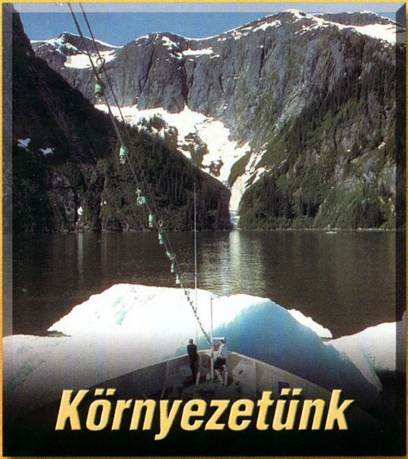
Minden gyereknek szüksége van a felfedezés örömére...

EZT FEDEZD FEL!

Önfeledt szórakozás, izgalmas kérdések és egy-két meglepetés mindazoknak, akik csak most ismerkednek az állatvilág, környezetünk, a történelem illetve Földünk rejtelmeivel.









Játékos ismeretterjesztő program 6 - 14 éves gyerekek számára.

csak 1.990.- Ft

Az ország összes TESCO áruházában!

Budapest, Fogarasi út - Budapest, Pólus Center - Debrecen - Eger - Kaposvár
Kecskemét - Miskolc - Nyíregyháza - Pécs - Szeged - Székesfehérvár



Illusztráció: Oliver Burston

Snitt és most

Mostantól nem kell eladnunk az egyik vesénket ahhoz, hogy saját filmeket készíthessünk. Három videoszerkesztő programot teszteltünk.

Néhány évvel ezelőtt a videofelvételek szerkesztésére alkalmas számítógépes programok vagy nagyon drágák voltak, vagy elfogadhatatlanul alacsony minőséget produkáltak. Az analóg videokamerák korlátai és a kódolási technikák fejletlensége miatt a kapott végeredmény és a várakozásaink között óriási szakadék tátongott.

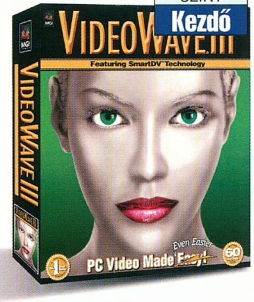
Az újabb PC-s hardverelemek és a digitális videokamerák megjelenésével azonban minden megváltozott. Megfelelő szoftvert és hardvert használva a videovágó rendszerek meglepően alacsony áruk ellenére magas minőségi követelményeknek tesznek eleget. A digitális szerkesztés (DV) legnagyobb előnye a hagyományos módszerekkel szemben a képminőség folyamatossága. Analóg videoszerkesztéskor minden egyes másolás minőségromlással jár. Négy alkalom, és alig ismerünk rá az eredeti felvételre. Már a vágás is árt az anyagnak, az effektek még tovább rontják a minőséget, ha pedig készen vagyunk, az egészet át kell tenni a muszterre. Ha vacakolunk vele még egy kicsit, a végén olyan lesz a felvétel, mintha hóviharban készült volna.

DV-vel viszont a másolás semmilyen, vagy csak minimális minőségvesztéssel jár. A felvétel minőségét legfeljebb a különleges effektek alkalmazása ronthatja le, de ezek sem minden esetben. Digitális videoszerkesztést persze DV-kamera nélkül, analóg felvevővel és képlopó kártyával is végezhetünk, ám még a legjobb VHS-kamerák is csak körülbelül 200 vízszintes sor rögzítésére képesek, ami nagyjából a fele a DV-kamerák teljesítményének. Az analóg módszerrel készült felvételek a legjobb képlopó kártyát használva sem közelítik meg a DV minőségét.

A digitális szerkesztés másik nagy előnye a felvett anyag rugalmas alakíthatósága. A feliratozás és a különleges effektek alkalmazása hagyományos filmeknél és videofelvételek esetében is drága és körülményes. A digitális szerkesztés viszont minden efféle terhet levesz a vállunkról. A következő oldalakon bemutatott szoftverek ugyanolyan trükkökre képesek, mint a néhány éve még milliókért árult vágógépek. Akkor hát, csapó indul! ▸

VideoWave

SZINT
Kezdő



Ha nincs sok pénzünk a videoszerkesztésre, a *VideoWave* ideális lehet. De előbb vegyünk egy kis extra RAM-ot.

Szolgáltatások

Csak most tesszük meg az első DV-s lépéseket? Semmi gond, a *VideoWave* nem túl bonyolult, mégis minden benne van, amire az átlagos felhasználónak szüksége lehet. Az alapvető funkciókat látványos interfészben fogták össze. A vágási helyek eltüntetésére többféle átmenet és effekt közül választhatunk, a máshonnan való bedolgozók használatára viszont a program nem ad lehetőséget. Nem mintha az előbbiekkel nem lettünk volna megelégedve – otthoni célokra ezek is tökéletesen megteszik. Nem kell más, csak egy kártya, amelyhez a videokamerát hozzá tudjuk kötni, és már dolgozhatunk is. Az egész annyira egyszerű, hogy a szerkesztőség minden tagja elboldogult vele.

Használhatóság

A tetszetős interfész teljesen olyan, mintha a MetaCreations készítette volna. A *VideoWave* „gondolkodásmódját" és használatát is villámgyorsan el lehet sajátítani. Csak ráhúzzuk a jeleneteket a vágóasztalra és megcsináljuk az átmeneteket. Ennél könnyebb valószínűleg nem is lehetne.



Némelyik tévécsatornának, ha mást nem is, legalább ezt a programot érdemes lenne megvennie.

Hardvertámogatás

A *VideoWave 3* önmagában, azaz DV-kamera és Firewire kártya nélkül is használható, ha tehát már meglévő AVI-videókat kell szerkesztenünk, itt minden nehézség nélkül megtehetjük. A fentiek birtokában szintén kielégítő terméktámogatást kapunk: az MGI weboldalán a kompatibilis videokamerák (Canon, JVC, Panasonic, Sony stb.) között valószínűleg a miénk is megtalálható. A minimális rendszerkövetelmény PII-350, de egy ilyen géppel már jól elboldogulunk.
A processzoron kívül a merevlemezünk sebessége is nagyban befolyásolja a szerkesztéshez szükséges időt. A legjobb megoldás egy SCSI-2 merevlemez vagy egy Firewire kártya. Nem árt az sem, ha van legalább 6Gb üres lemezterületünk és egy újabb AGP-s videokártyánk.

Studio DV

SZINT
Haladó



A *Studio DV* majdnem tökéletes, de vagy a mellékelt kártyát használjuk, vagy semmit.

A Pinnacle célja egy teljes értékű, minden igényt kielégítő DV-alkalmazás létrehozása volt, és a *Studio DV* meg is felel ezeknek a várakozásoknak. A csinos interfész három kategóriába osztja a funkciókat: **Edit**, **Capture** és **Make Movie**. A csomagban minden megtalálható, beleértve egy IEEE 1394 Firewire kártyát is. A kártyát csak össze kell kötnünk a DV-kamerával, és a **Capture mode**-ot használva kezdődhet is a rögzítés. A szerkesztés végeztével a képet visszatölthetjük a kamerába, de vigyázzunk, mert a szükséges DV-IN hiánya miatt ez számos európai modell esetében nem lehetséges. A dolog hátterében valószínűleg az áll, hogy e bemenet mellőzésével a kamerák más vámbesorolás alá esnek. A *Studio DV* nem kezeli a 3D-t, és átszínezni sem tudjuk a felvételeket, de amit csinál, azt gyorsan és látványosan csinálja.

A *Studio DV* készítői mindenki számára érthetővé akarták tenni a videoszerkesztés különböző fázisait, és ez sikerült is nekik. Az interfész logikus és sokban hasonlít más programok kezelőszerveihez. Ha a telepítés rendben megtörtént, elő se kell vennünk a 130 oldalas leírást. A program jól kezelte a különféle felbontásokat, amire a teszt másik két szereplője furcsamód nem volt képes. A kész filmet valós időben tekinthetjük meg, az átmenetek pedig az előnézeti képben is láthatóvá válnak. A *Studio DV*-ről lerí, hogy profik készítették, és hogy a Pinnacle nem először fog hasonló vállalkozásba. Ha éppen az interneten barangolunk, a program önmaga frissítéseit is automatikusan megkeresi. Ezzel a szoftverrel a kezdők is nagyon hamar profi munkára lesznek képesek.

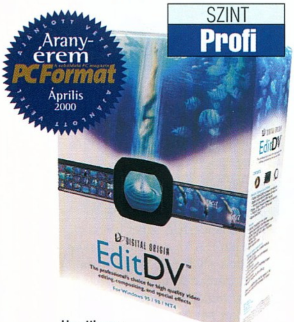
A *Studio DV* a csomagban mellékelt Firewire kártyát használja. Nélküle a program el sem indul, függetlenül attól, hogy gépünk egyébként milyen teljesítményre képes. Ez sajnos komoly korlátozás. Aggodalomra azonban semmi ok: a kártya csúcsminőségű és három port is van rajta (kettő „kívül", egy „belül"). A támogatott videokamerák száma a Pinnacle weboldala szerint meghaladja az ötvenet.



A Capture mode **interfésze a *Studio DV*-ben a legjobb.**

EditDV 2.0

SZINT
Profi



Ha otthonosan mozgunk a videoszerkesztés terén, az *EditDV 2.0*-val jó lóra teszünk.

Az *EditDV* a zászlóshajó szerepét tölti be a Digital Origin termékskálájában – nem véletlenül. Tulajdonképpen nem is egyetlen alkalmazásról van szó, hanem háromról: a kitűnő *EditDV* videoszerkesztőről, a *MotoDV* nevű, minden igényt kielégítő grabbelőről és a *PhotoDV*-ről, amellyel állóképeket „lophatunk" DV-kamerával készített videofelvételekből.



Az *EditDV* három alkalmazás (*EditDV*, *PhotoDV* és *MotoDV*) egyben.

A program első pillantásra bizalomgerjesztő interfészéről hamarosan kiderült, hogy meglehetősen átgondolatlan. A képernyő jó részét lényegtelen dolgok takarják el, miközben máshol szükség lenne a nagyobb helyre. Ha automatikus elrendezést kérünk, a program rést hagy az ablakok között, így még több hasznos terület megy veszendőbe. Talán ennél is bosszantóbb, hogy az *EditDV* gyakran nem úgy viselkedik, ahogy várnánk. Eltartott egy darabig, míg rájöttünk, hogy normál lejátszás esetén nem láthatók az átmenetek, csak akkor, ha a **Transitions preview mode**-ot választjuk. Készüljünk fel arra is, hogy olyan szakkifejezéseket kell értelmeznünk, mint a 3-point editing, az L-cuts, a J-cuts vagy a back-timing, máskülönben csak próbálgatással deríthetjük ki, mire valók. Szintén szűklátókörűségre vall, hogy a PC-s verziót láthatóan az eredeti Maces változat megjelenése és működése alapján tervezték.

A Digital Origin korábban Radius néven futott, így nem meglepő, hogy az *EditDV* hardvertámogatása több mint megfelelő. Az *EditDV*-nek van Firewire kártyás változata is, és a célhardver tökéletesen együttműködik a grabbeléshez használt *MotoDV*-vel. Utóbbi program szerény külseje ellenére is jól teljesít, számtalan kameratípust támogat és az *EditDV*-től függetlenül is használható. A csomagban található alkalmazások azonban nagy teljesítményű gépet igényelnek, de szerencsére kihasználják a kétprocesszoros rendszerek képességeit is (ilyenkor állítólag kétszeres a renderelési sebesség). Külön öröm, hogy szerkesztés közben a jelenetekhez megjegyzéseket fűzhetünk, ami nagyban megkönnyíti a munkát.

Teljesítmény

A videoszerkesztés már önmagában szórakoztató, de ha másokkal is meg akarjuk osztani a munkánkat, a program technikai paramétereire is tekintettel kell lennünk. A *VideoWave 3* többféle sablont is kínál arra, hogy unalmas esküvői felvételeinket mások által is élvezhető formába öntsük. Már AVI-ban dolgozva is különféle tömörítő codecek közül választhatunk, de talán jobban járunk az MPEG-1 vagy 2-vel. Az előbbit használva egy CD-író segítségével saját VCD-nket is elkészíthetjük. A legjobb minőséget természetesen a DV mode nyújtja: 720x480-as felbontás, állandó fps-érték mellett.

Végszó

Akik csak most ismerkednek a DV rejtelmeivel, a *VideoWave 3*-mal könnyedén elsajátíthatják az alapokat. Hiányoltuk viszont egyes videoformátumok támogatását – különösen a QuickTime 4 által használt MOV-fájlokkal volt problémánk. Ez, továbbá a bővítési lehetőségek hiánya talán elriaszthatja a gyakorlottabb felhasználókat, ami nagy kár, hiszen a kapott képminőség egyedülálló. Pluszpontot adtunk viszont azért, hogy a *VideoWave* célhardver nélkül is használható.

VideoWave 3

MGI Software
www.videowave.com
Ha csak úgy: PII-350, 128Mb, 6Gb HD hely

Pro és kontra
- ✓ Egyszerű, de hatékony
- ✓ Tetszetős interfész
- ✓ Sok kamerát támogat
- ✗ Falja a memóriát
- ✗ A QT-formátumokat nem szereti

Vélemény: 86%



A Darkroom mode segítségével ilyen szépiás hatásokat is elérhetünk. Hitchcock-imitátorok előnyben!

Egy teljes órányi videoanyag szerkesztése nagyjából 13Gb-nyi szabad lemezterületet igényel – de nem a *Studio DV*-vel! Itt csak 150Mb-ra lesz szükségünk – a szerkesztés már ezen a kicsinyített változaton is elvégezhető, és ha ez kész, a program egyszerűen a kamera alapján kiegészíti a hiányzó részeket, és a kívánt minőségben prezentálja az anyagot. Ezzel egyrészt lemezterületet, másrészt időt takaríthatunk meg, márpedig az átlagembernek mindkettőből kevés van. A fenti funkció azonban csak időkóddal ellátott anyagok esetében működik.

A *Studio DV* messze a leghatékonyabban (és legegyszerűbben) működő DV-alkalmazás. Néhány extra szolgáltatás hiányzik ugyan belőle, cserébe viszont rengeteg videokamerát támogat. A merevlemez mellett a memóriával is takarékosan bánik, és nagy sebessége ellenére sem döngöli agyagba a PC-t. A saját kártya használata nem a legjobb megoldás, de ha túl tudjuk tenni magunkat rajta, nem valószínű, hogy találunk ennél nagyszerűbb videoszerkesztőt.

Studio DV
81 350 Ft + ÁFA

Pinnacle Systems (1) 342 3255
www.pinnaclesys.com
Ha csak úgy: P200, 30Mb merevlemez hely, szabad PCI-slot, Windows 98

Pro és kontra
- ✓ Csinos interfész
- ✓ Sok kamerát támogat
- ✓ A Preview mode csak 150Mb-ot igényel
- ✓ Gyors, de csinján bánik a memóriával
- ✗ Csak a mellékelt kártyával működik

Vélemény: 93%



A *Studio DV*-vel Oscar-díjas alkotást készíthetünk rég megunt családi felvételeinkből.

Az *EditDV* minden tud, amit egy professzionális videoszerkesztő-rendszernek tudnia kell, beleértve az EDL-támogatást is (Edit Decision Lists: ezeket a CMX, a Sony és az IBM által gyártott profi vágógépek használják). Az *EditDV* rengeteg pénzt takaríthat meg azzal, hogy nem kell drágán dolgozó stúdiókba vinni az anyagainkat. A hardver- és szoftvertámogatás szintén elsőrangú: a program 200 SMPTE QuickTime átmenetet ismer, és textúrák (pl. ripple, emboss stb.) használatára is lehetőséget ad. A tetejébe még néhány Pixelan Spice Rack bedolgozót is kapunk.

A rendkívül kiterjedt terméktámogatás miatt az *EditDV* egyetlen profi felhasználó eszköztárából sem hiányozhat. Nagy kár viszont, hogy a program minőségi használata csúcskategóriájú számítógépet (PIII-500) igényel. A *PhotoDV* és a *MotoDV* kevesebbel is beéri, de leggyakrabban úgyis az *Edit*-et fogjuk használni. Amennyiben a program minden apró trükkjére kíváncsiak vagyunk, valószínűleg upgrade-elnünk kell. Ha viszont meghozzuk ezt az „áldozatot", otthon készült videóink a legmagasabb igényeket is ki fogják elégíteni. PCF

EditDV

Digital Origin (1) 262 1022
www.digitalorigin.com
Ha csak úgy: P200, 64Mb, szabad PCI-slot, Windows 95/98/NT4

Pro és kontra
- ✓ Sokféle funkció
- ✓ Többprocesszoros támogatás
- ✓ Szoftveresen is működik
- ✗ Drága
- ✗ Gyors gép kell hozzá

Vélemény: 92%



A felvétel egy Sony DCR-VX1000-rel készült. A képen látható részletet az *EditDV 2.0 PhotoDV* nevű grabbelőjét használva merevítettük ki.

Photo Studio 2000

Miért lóbálod a géped, amikor tudsz nagyítani? Fényképezési tudásotok javítása érdekében a trükkök egy új dobozáról tépjük le a csomagolópapírt.

TUDOD, HOGY VAN EZ. AZ A LETAGLÓZÓ csalódás, amikor az ember elhozza az elkészített fotóit a laborból, és azt veszi észre, hogy a várva várt fantasztikus képek helyett csak valami zagyvaságot kap. Ahogy átlapozod újdonsült gyűjteményedet, lassan ráébredsz, hogy az a kompakt kamera, amit tavaly karácsonyra kaptál, valahogy nem elég a fotográfiai tehetséged kibontakoztatásához. Szerencsére a számítógépeddel egy nagyszerű digitális utómunka stúdiót hozhatsz létre, amivel talán sikerül megmenteni némelyiket a papírkosártól. Ez az a pont, ahol a *Photo Studio 2000* a képbe kerül.

Először be kell szkennelni a képeket, de a modernebbek egyszerűen áttölthetik a digitális fényképezőgépükből is. A *Photo Studio* erre is felkészült. Sőt, még egy kicsit többre is. Ha már egy csomó képet beszkenneltél vagy áttöltöttél, akkor a következő enyhén idegesítő lépés az lenne, hogy mindegyiken ugyanazokat a fényerő, kontraszt és egyéb beállításokat megtegye az ember. Nem nehéz elképzelni, hogy mekkora sikere lenne a digitális képfeldolgozásnak, ha mindezt manuálisan kellene elvégezni minden egyes képnél.

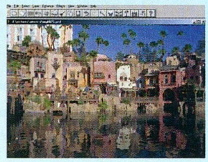
Ehhez nyújt segítő kezet a *Photo Studio* makró rögzítési funkciója. Az állandó, manuálisan elvégzett műveleteket makróként elmenthetjük, így könnyedén lefuttathatjuk minden képre ugyanazokat az eljárásokat, nem kevés időt és idegeskedést spórolva meg általa.



A különleges effektusok egyik jó tulajdonsága, hogy mindenféle szögből alkalmazhatjuk őket. Mi ugyan a „durr bele a közepébe" módszert kedveljük.

Jellemzők

A *Photo Studio 2000*-ben találunk alapvető funkciókat, mint amilyen a képek szövegezése. Vannak egyszerűen elegáns funkciók, mint amilyenek a **Layer**-ek (azaz rétegek), amikkel különböző rétegekben végezhetjük el a módosításainkat, ahelyett hogy mindent egyszerre próbálnánk megoldani. Ezzel elég összetett lépéssorokat hajthatunk végre, ezért természetesen van egy több lépésben működő **Undo** funkció is, amivel mindezt visszacsinálhatjuk. Végül pedig, azok akik kipróbálták a múlt havi CD-mellékletünkön található ingyenes *Photo Studio*-t, már tudják, hogy találhatunk benne nagyon sok különleges effektust is, indulva az olajfestmény vagy vázlat hatásoktól egészen a fodrozásig, ráncolásig, lágyításig és domborításig.



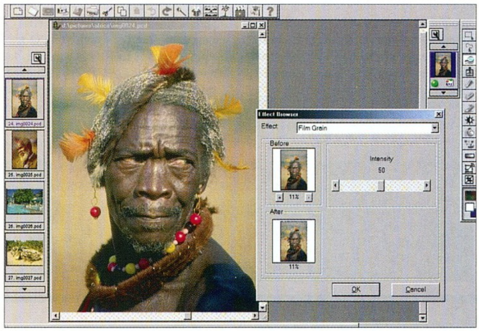
A Las Vegasbeli Treasure Island hotel híres tavának képe az olajfestmény szűrő után.

> **A program akkor mutatja meg erősségeit, amikor képeinket különböző trükköknek szeretnénk alávetni.**

Kukkantás és szórakoztatás

A következő feladat a képek tárolása, amire ésszerű megoldásként valamiféle album merül fel, így a későbbiekben is gyorsan és egyszerűen megtalálhatjuk majd őket. Ez ugyan nem nagy munka, de nem is annyira könnyű, mint amilyennek látszik, és sajnos nem is olyan zseniális, mint a *Paint Shop Pro* nézegető funkciója. Mégis megéri megcsinálni, mert ha később meg kell keresni egy bizonyos képet, akkor valószínűleg mindenki meg fog haragudni a *Photo Studio*-ra, ugyanis hiányzik belőle az előnézeti funkció, amivel akár csak egy pillantást is vethetnénk a képekre, anélkül hogy meg kellene nyitnunk azokat.

Ha már meg van nyitva egy kép a monitorodon, akkor a dolgok sokkal jobbra fordulnak. Ha valaki két másodperc alatt szeretne javítani a kép minőségén, akkor egy életre barátságot fog kötni az **Auto Enhance** (automatikus javítás) gombbal. Nagyon jó munkát végez a fényerő, kontraszt és hasonlók beállításával, úgyhogy mindenképpen érdemes használni. Egyéb, félig-meddig automatizált funkciókat is találunk a programban. Például a vörös szem eltüntetését, amivel a képeinken szereplő alanyok megszűnnek úgy kinézni, mint akik már három hete folyamatosan csak tivornyáznak.

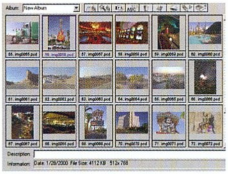


A program egy csomó képjavító funkcióval rendelkezik. Művészeti vezetőnk máris jobban néz ki, mióta a képét megdolgoztuk egy kissé. A tollai is szépek.

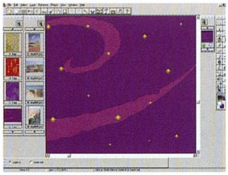
A program akkor mutatja meg az igazi erősségeit, amikor a képeinket különböző trükköknek szeretnénk alávetni. Ehhez egy külön eszköztárat találunk, amiben egy csomó alapos és okos dolog van, kezdve a különböző ecsetektől és tollaktól a mindenféle kivágásokat segítőkig. A képernyő alján elhelyezkedő vezérlősávon tudjuk beállítani a különböző eszközöket a saját igényeinknek megfelelően. *A Photo Studio 2000* segítségével papíron és az interneten is publikálhatjuk a szebbnél szebb munkáinkat.

A program segítségével a PhotoIsland (**photoisland.com**) oldalakra feltehetjük elkészült képeinket, és persze megtekinthetjük, hogy mások mire képesek. Mindent összevetve, jó szórakozást nyújt a program, és természetesen a fényképezőgépünk hibáit is könnyen kiküszöbölhetjük. Kétségkívül rövidesen gazdag és híres leszel, ha begyűjtöd a munkáidért járó elismeréseket és pénzeket. Csak sose feledd, kik a barátaid.

PCF



A *PCF* eljövendő filmjéből kiemelt képkockák sokkal jobban kezelhetők egy albumba rendszerezve.



Elég sok háttérképet is találunk, de sajnos majd mindegyik ilyen gyengécske, mint ez is. Mi jobban szeretjük a szőrös majmokat.

Photo Studio 2000

- ArcSoft
- www.arcsoft.com

Ha csak úgy: Pentium, 32Mb, 40Mb merevlemez hely, Win 95/98/NT

Pro és kontra

- ✓ Gyors és egyszerű
- ✓ Jó különleges effektusok
- ✓ Ügyes rétegkezelés
- ✗ Ócska fényképalbum-rendszer
- ✗ Nincs előnézet

Vélemény

78%

Music Maker Video Jam

A zenei programok heves ostroma nem enyhül, de biztos, hogy szükség van ezekre a videoklipekkel fűszerezett konzervzenékre? Nem tesznek bennünket lélektelenné?

A GYERMEKEKET MEGCÉLZÓ SZOFTVEREK gyártása buktatókkal tarkított folyamat, hiszen kényes egyensúlyt kell betartaniuk a fejlesztőknek. Követelmény a program könnyű kezelhetősége a használhatóság feláldozása nélkül, ám nem mellékes a kioktató jelleget mellőző, de jól érthető dokumentáció sem. A MAGIX a népszerű *Music Maker* gyerekeknek szóló változatát dobta piacra.

A *Music Maker Video Jam* a kezdetektől egy fiataloknak szánt programnak indult, a nagy gombokkal ellátott kezelőfelület pedig ennek megfelelő színpompában úszik. Az indítás után azonnal lejátszható a demó dal, ami rögtön felfedi a *Video Jam* első problémáját: a hangminták nem túl igényesek. Több mint ötszázat gyűjtöttek össze hat - hip-hop, soul, funk, rock-pop, house, dance, techno-trance és electro - stílusban. A legtöbb hangmintát valamilyen olcsó szintetizátor beállításai alapján hozták létre, és Casio Károly legrosszabb napjaira emlékeztetnek bennünket.

Minden egyes hangmintába (vagy blokkba, ahogy a MAGIX hívja őket) belehallgathatunk, s aztán áthúzhatjuk a fő hangszerkesztési területre, ahol sajnos csak nyolc sáv áll rendelkezésünkre. A jobb egérgombbal a mintára kattintva, az előbukkanó listából láthatjuk el effektekkel a hangmintát, melyek közül kettő jobbára a hangerőt szabályozza, és a **Distortion**, **Echo** és **Reverb** opciók sem túl meggyőzőek. Effekteket a videoklipekhez is alkalmazhatunk, melyek ugyanúgy hozhatók létre, mint a zene. Az alapminták rajzfilmszerű figurákat, bolondozó embereket és kavargó alakokat tartalmaznak.

A *Music Maker Video Jam*-ben rejlő probléma az, hogy egy olyan szoftver koncepcióját próbálja leegyszerűsíteni, amit egy iskoláskorú gyerek már egyébként is felfog és megért, ezért akaratlanul is az jár a fejünkben, hogy ez egy szükségtelen próbálkozás. Egy mikrofonnal felvehetsz saját zenéket és készíthetsz saját videoklipet is, de nem múlik el az az érzés, hogy a *Video Jam*-be még a gyerekek is hamar beleunnak. Valójában számukra is sokkal érdemesebb megvásárolni valamelyik felnőtteknek készült változatot. PCF



A *Video Jam* elindítása után rögtön megjelenik egy demó dal, amit el is indíthatunk, hogy megbarátkozzunk az érzéssel.



Jobb egérgombbal a hangmintára kattintva előbukkan az Effects menü. Válassz egyet, és a hangzás ennek megfelelően változik.



A kezelőfelület barátságos, egyértelműen jelezve, hogy a fiatalabb közönséghez szól.



Ez a figura gyakran osztogat hasznos tanácsokat, ha az egérrel egy ikon körül időzöl.

Music Maker Video Jam

MAGIX — (1) 223 1500
www.magix.net

Ha csak úgy: P166, 32Mb, 100Mb merevlemez hely, 16 bites hangkártya, Win 9X

Pro és kontra

- ✓ Jó kezelőfelület
- ✓ Könnyen használható
- ✗ Gyenge hangminták
- ✗ Kevés effekt
- ✗ Sokkal jobb is kapható

Vélemény

59%

MP3 Maker

Álmodoztál már olyan szoftverről, amivel szerkeszteni és mixelni is lehet MP3-fájlokat? Itt a megoldás...

MIÓTA AZ MP3 BEROBBANT A KÖZtudatba, a szoftvercégek fáradhatatlanul azon dolgoznak, hogy a formátum népszerűségét kihasználva a boltokba dugják MP3-készítő és -lejátszó programjaikat. Ilyen cég - az inkább zeneszerkesztőiről ismert - MAGIX is, amely megpróbálja meglovagolni ezt a hullámot.

Az MP3-készítő, dalokat rendszerező és audio online eszközként aposztrofált program valószínűleg azok számára jelent meg, akiknek eddig kevés tapasztalatuk volt az MP3-mal kapcsolatban, de szeretnének jobban elmerülni a témában. A legalapvetőbb funkcióját tekintve, az *MP3 Maker* lejátssza az internetről letöltött MP3-fájlokat, s egy gomb segítségével még a program környezetéből is csatlakozhatunk a netre. A fájlok listákba rendezhetők, s későbbi használatra el is mentheted őket.

Az MP3-készítők eléggé feleslegesek lennének, ha nem lenne bennük CD-ről MP3-formátumba való átírási lehetőség, ám ennek, és a CDDB támogatásnak köszönhetően ezen a területen itt is minden rendben van. Találkoztunk ugyan már gyorsabb programokkal is, ám a bit rate opció (32 és 320 között) változtatható, és létrehozhatsz MP3 Professional (20 használat után regisztráltatni kell), MP2, MS Audio és WAV formátumú fájlokat is. A meghajtóra rögzített dalok hangzása a meglepően hatékony tízsávos equalizerrel jól módosítható, de a Music Editor segítségével másképp is belenyúlhatunk a számokba. Az egyes részek kivághatók, felcserélhetők, ami szintén hasznos lehet.

Ha DJ helyett MP3J-nek szeretnél átnyergelni, jól jöhet a keverési opció. Két lejátszó helyezkedik el egymás mellett, külön hangerő és hangmagasság szabályzóval, és a crossfade tárcsával egybekeverhető a két dal. Eléggé tisztességes eredményt érhetsz így el, bár a kézzel is megfogható gombok hiánya meglehetősen behatárolja a lehetőségeket. Animációkat is lejátszhatsz a zenével együtt, de ezt legjobb esetben is csak újdonságnak nevezhetjük. Ha csak MP3-fájlokat akarsz lejátszani, nem érdemes megvásárolni az *MP3 Maker*-t, hiszen vannak olcsóbb (akár ingyenes) alternatívák is. Ha azonban egy kicsit többre vágysz, megér egy próbát. PCF



Magától értetődő a kezelőfelület, és még új ablakokat is nyithatunk benne.



Az audioszerkesztőben addig vághatjuk és finomíthatjuk a betöltött fájlt, míg tökéletes nem lesz.

MP3 Maker

MAGIX — (1) 223 1500
www.magix.net

Ha csak úgy: P200, 32Mb, 100Mb merevlemez hely, 16 bites hangkártya, Win 9x

Pro és kontra

- ✓ Fájlformátumok támogatása
- ✓ Jó keverés
- ✓ Beépített audioszerkesztő
- ✗ Olcsóbbak is kaphatók
- ✗ Szükségtelen extrák

Vélemény

69%

SystemSuite 2000

Ugye te is szereted a gusztusos dobozba összegyűjtött életmentő segédprogramokat?



Batman trükkös övének számítógépes megfelelője – kivéve a kis kapaszkodó kampót.

MI TÖRTÉNHETETT A SEGÉDPROGramok készítőivel az idén? Ha nem élsz dobozban, van telefonod és egyébként sincsenek komoly problémáid a valósággal, akkor biztosan tudod, hogy már 2000-et írunk. Nyilvánvaló, hogy minden szoftvergyártó úgy érzi, hogy ennek ellenére emlékeztetésre van szükségünk, mivel majdnem minden program neve mögé még most is odabiggyesztik a 2000-es számot. Természetesen a másik cinikus trükk, hogy az átlagos segédprogramokat egy dobozba pakolják és a sokatmondó Suite nevet adják neki.

A legutóbbi versenyző az Ontrack *SystemSuite 2000* programcsomagja, ami leginkább a „legtöbb program egy dobozban" címre pályázhatna. A cég egyébként adatmentéssel, visszaállítással foglalkozik, tavaly adták ki a Mijenix nevű szoftverüket. Nagyon jó kis programokat készítettek (például a *Fix-It Utilities*, a *ZipMagic* vagy az *Easy-Uninstall*), amikkel sikerült begyűjteniük néhány díjat is. Ezeket természetesen felújították, így már a 2000-es verziószámot viselik, aztán bezsúfolták ebbe a dobozba.

Hmm, finom

A dobozon felsorolt jellemzők egész nyálcsorgatók. Kezdőknek ott van a *Fix-It Utilities 2000*, ami a *SystemSuite* magját alkotja. Segítségével karbantarthatjuk, javíthatjuk és diagnosztizálhatjuk a számítógépünket – a merevlemez vagy a regisztrációs adatbázis hibaellenőrzésétől, töredezettség-mentesítésétől kezdve egészen a rendszerösszeomlások megelőzéséig, illetve a Windows működésének, kinézetének beállításáig. A *Fix-It Utilities* rengeteg díjat nyert és természetesen önálló programként is elérhető. Akinél a vírusok tevékenysége aggasztó, annak ott van a *VirusScanner 2000*, amihez jár egy év ingyenes online frissítés is.



Indítsd csak el a *SystemUpdates* segédprogramot, és rájössz, hogy mennyire elavult programokat használsz, majd automatikusan letöltheted az újabbakat.

Aztán ott van még a *ZipMagic 2000*, amit mi nagyon szeretünk. Sajnos nem a teljes verziót találjuk a dobozban, hanem csak a *ZipMagic Wizards*-ot, ez néhány segédprogram gyűjteménye (ezt a meglepetést), amivel tömörített (zip) fájlokat kezelhetünk és hozhatunk létre.

> **Csak el kell olvasni a dobozon felsorolt dolgokat, és máris megindul az ember nyálelválasztása.**

Ügyes törlés

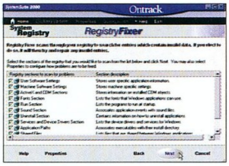
Ha sokat szoktál játszani az újságokhoz kapott CD-k programjaival, akkor bizonyára tudod, hogy a Windows programeltávolító eljárása közel sem tökéletes. Ezt a hibát próbálja orvosolni az *EasyUninstall 2000*, segítségével biztonságosan távolíthatunk el programokat a gépünkről. Sőt a feltelepített alkalmazásokról is készíthetünk biztonsági másolatot, vagy áttelepíthetjük őket egy másik meghajtóra. Ahogyan a legtöbb ilyen program, ez sem 100%-os, marad utána némi „szemét" a gépünkön, de becsületére válik, hogy semmi problémát nem okozott.

A *SystemSuite*-ban olyan sok segédprogram van, hogy még megemlíteni sem tudjuk mindegyiket. Van benne hardverdiagnosztikai, Y2k teszt, meghajtókat átvizsgáló és az internetet átböngésző segédprogram is, és még sok más – köztük a félelmetesen jó *PowerDesk* fájlkezelő.

A *SystemSuite* egésze egy kellemes kezelőfelületbe van integrálva. A csomag minden része simán és zökkenőmentesen működött, egyikkel sem volt problémánk. Ha figyelembe vesszük, hogy önmagában a *Fix-It Utilities* és az *EasyUninstall* annyiba kerül, mint az egész csomag, akkor kifejezetten jó vásárnak tűnik. Persze bizonyos részeit sosem használja az ember, de a mennyiséget és a minőséget figyelembe véve az év üzletének tűnik – ja és természetesen minden más versenyzőt fényévekkel megelőz. **PCF**

Máshová tekintve

A mindent-egybe segédprogram csomagok nem ma kezdték, és annyi van belőlük, hogy az ember nyugodtan megkeresheti a neki megfelelőt. Jelenleg ezek között a *Norton SystemWorks 2000* a király. Sajnos ebből a *Standard Edition* (alapkiadás) is drágább, és kevesebbet is nyújt, mint a *SystemSuite 2000*. A másik nagy név a *McAffee Office 2000*. Ez is szilárd és tökéletesen integrált csomag, de szintén kevesebbet képes nyújtani ugyanannyi sör áráért, mint az Ontrack új, életerős bébije. Még ennél is többet várhatunk, amint a többi gyártó is felfogja a dolog jelentőségét, vagyis egy csomó programot egy csokorba gyűjtenek és csomagként adják el őket.



Sötétedés után ne merészkedj egyedül a Registry mezőire, vidd inkább magaddal ezt az izmos Reg Fixert.

SystemSuite 2000

Ontrack
www.ontrack.co.uk
Ha csak úgy: 16Mb, Win 95/98/NT/2000
Ha tényleg: 32Mb, 60Mb merevlemez hely

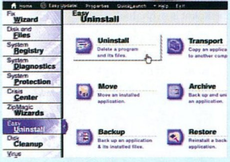
Pro és kontra

- ✓ Hasznos cuccok tömege
- ✓ Könnyen használható
- ✓ Jó vásár, megéri a pénzét
- ✓ A *PowerDesk* is része
- ✗ Időnként lefagy

Vélemény

92%

A csomagolt álmok így készülnek



① Az *EasyUninstall 2000* átvizsgálja a meghajtóidat, felépít egy adatbázist arról, hogy melyik fájl és regisztrációs bejegyzés melyik alkalmazáshoz tartozik. Mikor a Windows beépített uninstall funkciója feladja, akkor kifejezetten hasznos lehet. A Monitor eszközzel figyelhetjük az új alkalmazások telepítését, majd nagyon gyorsan el is tüntethetjük azokat.



② A *SystemSuite*-ban találunk egy halom eszközt, hogy megelőzhessük a meghajtóinkkal kapcsolatos lidércnyomásokat. Megjavíthatjuk, töredezettség-mentesíthetjük, ellenőrizhetjük, lementhetjük a Windows kritikus részeit, vagy eltehetjük a meghajtók konfigurációját biztonságos helyre, hogy megelőzzük a bajokat.



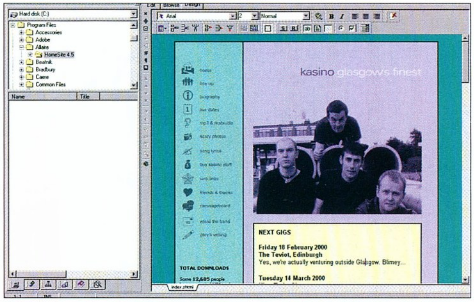
③ Lehet, hogy az információs szupersztrádán autózunk mostanában, de nagyon sok terelőbója tarkítja az utat. Meglepő, mennyi mindennel találkozunk, de a *SystemSuite* felfedezi és eltakarítja előlünk ezeket. Megtalálja a hibákat, elpocsékolt helyeket és a régi bejegyzéseket a lidércnyomásos regisztrációs adatbázisunkban is.



④ Egészen addig azt hiszi az ember, hogy az Intéző tökéletesen megfelel a fájlok kezelésére-manipulálására, amíg fel nem telepíti a *PowerDesk 98*-at. A 2000-es utótag hiánya ellenére nagyon jó kis program. A beépített néző eszköz segítségével belekukkanthatunk a programokba anélkül, hogy meg kellene nyitni őket, kezelhetjük a tömörített Zip-fájlokat, és még sok minden mást is megtehetünk.

HomeSite 4.5

A legújabb próbálkozás, amivel a kódok szerelmeseit próbálják meg elcsábítani a WordPad elől.



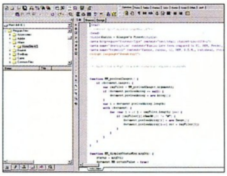
A HomeSite-ban megtaláljuk a WYSIWYG nézetet is, bár nem olyan jó, mint egy kifejezetten vizuális szerkesztőé, mint amilyen például a *Dreamweaver*, de ha igazán tökös legény vagy, akkor nincs is rá szükséged.

Az Allaire cég HomeSite programja nem mindenkinek megfelelő, de nem is ezért készült. Annak ellenére, hogy a programban van beépített előnézeti funkció (preview) és WYSIWYG (what you see is what you get – amit látsz, azt kapod) nézet is, mégis inkább a tapasztaltabb webeseknek készült, akik scripteket és egyéb összetettebb dolgokat szeretnének használni.

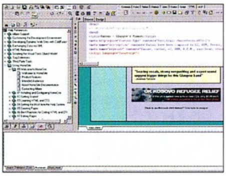
A program támogatja az összes nagyobb webes fájlformátumot (ASP, XML, SMIL, PERL, CFML), és olyan funkciókkal is rendelkezik, melyek szükségesek a különböző böngészőprogramok támogatásához. Van beépített kliens szoftver, amivel feltölthetjük az elkészült oldalakat a webszerverünkre, és különböző segédprogramokat is találunk mellette, amikkel kicserélhetjük a kódokat, letisztíthatjuk a kész HTML-eket és egymásba ágyazott oldalakat definiálhatunk. Kapunk egy ingyenes példányt a CSS *TopStyle 1.5* szerkesztőjéből is.

A kezelőfelülete sokban hasonlít a *HoTMetaL Pro 6*-hoz, csomó eszköztárat és ablakot találunk benne, amiket kedvünkre átszerkeszthetünk, elhelyezhetünk. Van osztott képernyős üzemmódja is, amivel egy oldal két különböző részét egyszerre szerkeszthetjük. A DHTML vagy JavaScript használata egyszerű, ráadásul a beépített varázsló nagyon sok előre elkészített JavaScriptet tartalmaz, lehulló menük, böngésző felismerés, frame beállítások stb. A tageket össze lehet gyűjteni, így kisebb lesz a képernyőnkön a rendetlenség, a sorszámozást pedig egyetlen gombnyomással megjeleníthetjük. Ezeknek a funkcióknak a segítségével rendkívül könnyen navigálhatunk a kódok között, elmenthetünk töredékeket is, hogy később egy másik oldalban felhasználhassuk azokat. Az egész program szinte fénysebességgel dolgozik és nagyon könnyen beállítható. Könnyen beláthatjuk, hogy miért éppen a *HomeSite* a high-tech webdesignerek kedvence.

Ha az a fajta webtervező vagy, akit jobban érdekel az oldal kinézete, mint a mögötte megbúvó kód, akkor ez a program nem neked való. Viszont, ha összetett oldalakat kell gyorsan elkészítened, akkor élvezni fogod a használatát. **PCF**



A *HomeSite*-ban könnyen elérhető és mozgatható eszköztárakat és ablakokat találunk.



Az osztott képernyő segítségével egyszerre dolgozhatunk a kódon és figyelhetjük az eredményt.

HomeSite 4.5

Allaire Corp
www.allaire.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb, 20Mb merevlemez hely

Pro és kontra
- ✓ Kiváló kezelőfelület
- ✓ Gyors, mint a villám
- ✓ Hihetetlenül erős
- ✓ Közel minden formátumot ismer
- ✗ Kezdőknek nem ajánlott

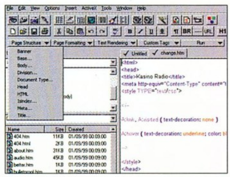
Vélemény
90%

LiquidFX Professional 4.5

Ennek a gyors webszerkesztő programnak van néhány hasznos új funkciója, de vajon állja-e a versenyt a vetélytársaival szemben?



A kezelőfelület nagyjából változatlan, de a fájlböngésző ablak kifejezetten hasznos újítás.



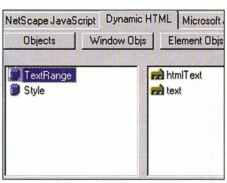
A testre szabható Quick Tag eszköztár segítségével könnyen elérhetjük az összes általános funkciót.

Ahogy a HoTMetaL Pro és a HomeSite is azoknak készült, akik jobban szeretnek HTML-kódokkal dolgozni a WYSIWYG nézet helyett, a *LiquidFX* is ezt a közönséget célozza meg.

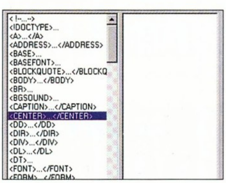
A program kezelőfelülete az előző verzióhoz képest nem sokat változott. A jól ismert eszköztárakat találjuk meg a szokásos HTML-funkciók eléréséhez, továbbá egy csomó lenyíló menüt, amikkel könnyedén elérhetjük az olyan általános beállításokat, mint egy oldal alaprajza és háttérei. A képernyő bal oldalán kapunk egy fájlböngészőt, amivel gyorsan megtalálhatjuk a szükséges dokumentumokat, képeket, a korábbi verziókból megtartották az egyszerű menüket és a szerkesztő ablakot.

Két lebegő ablak teszi könnyebbé a kódok hozzáadását. A HTML Insertion ablakban megtaláljuk az összes taget, amire szükségünk lehet, ezeket egyetlen gombnyomással elérhetjük. A Scriptor egy beépített kifejezésépítő eszköz, amivel könnyen és gyorsan készíthetünk JavaScripteket és DHTML-kódokat. Egy csomó Java programot kapunk, és az ActiveX funkciók kihasználását is külön menü segíti. Készíthetünk vele kép-térképeket és különböző statisztikákat is.

A *LiquidFX*-hez jár beépített képszerkesztő és animált GIF-szerkesztő is. Ezek könnyen használhatók és elég jók, de közel sem olyan rugalmasak, mint egy kifejezetten erre a célra szánt program. A Wizard tervező rész viszont fantasztikus. Az Intranet-felhasználók teljes web sablonokat hozhatnak létre vele, belefoglalhatják a Java- és az ActiveX-kódokat is, így nem riasztják el a többi felhasználót. Van egy kiváló adatbázis importálási funkciója is, ami támogatja az *Access*-t és az összes nagyobb adatbázis formátumot. Ha valaki a *LiquidFX* előző verzióját használja, akkor jól jár a 4.5-össel is. Kifejezetten olcsó, de mielőtt elköltenéd fáradságos munkával szerzett pénzecskédet, előbb azért nézd meg a *HoTMetaL Pro*-t és a *HomeSite*-ot is. **PCF**



A tapasztalt programozók szeretni fogják a Scriptor ablakot, amivel könnyen és gyorsan szerkeszthetnek különböző kifejezéseket, programocskákat.



A lebegő HTML Insertion ablak segítségével egyetlen gombnyomással beilleszthetünk akár WebTV taget is.

LiquidFX Professional 4.5

Psylon
www.psylon.com
Ha csak úgy: Pentium, Win 95/98/NT

Pro és kontra
- ✓ Adatbázis import
- ✓ Wizard tervező
- ✓ WebTV tag
- ✗ Kissé ügyetlen
- ✗ Nincs beépített előnézet

Vélemény
75%

HARMÓNIA: EGÉSZSÉGES TÁPLÁLKOZÁS

10-12 könyv, egy marék magazin, számtalan TV- és rádióadás után az egészséges életmód hídfőállást épít ki a PC-k világában is?

FELKAPOTT TÉMA, AMI VÉGRE MEGNYITHATJA az utat a női felhasználók felé is – hiszen a PC-s programok előtt javarészt (több mint 90%-ban) még mindig férfiak ülnek. Kérdés, hogy a sok női magazin és színvonalas – vagy éppen hihetetlenül ostoba – könyv után mi újat tud még mutatni egy ilyen CD-ROM. A dobozon izgalmas ígéretek várnak: olvashatunk az élettani alapokról, a különböző táplálékokról, étrendekről, hormonokról, még kalóriatáblázatokat is böngészhetünk, mi több, szerkeszthetünk, egyediétrend-összeállítással.

Indítás után az első benyomás vegyes – láthatóan dolgoztak a felhasználói felülettel, bár nem tudom, kit ragadott meg ez a lilásmályva álüveg arculat. A program nagyon könnyen navigálható, a főmenüből rögtön a minket érdeklő témához juthatunk. Azután indul a horrorshow. Ha nem kapcsoltuk ki elővigyázatosan a főmenüben, egy borzalmas felolvasás veszi kezdetét, nem is tudom, milyen vacak hangtechnikával rögzítve. Az első másodpercek vérfagyasztó sokkja után, visszalépve a főmenübe, azonnal kinyírtuk a narrátort, helyette valami zene szólalt meg. A következő két percben ez nem volt zavaró, azután egyre inkább – ugyanis egy kétperces loop fut a teljes program alatt... Ez a hangaláfestés sem volt tehát túl hosszú életű.

A kis közjáték után visszatértünk a tartalomhoz, bár ebben sem volt túl sok köszönet. A szöveg kis ablakban jelenik meg, és leállításig magától gördül, de túl lassan, ezen meg nem lehet változtatni. Ha megállítjuk, magunk görgethetjük, de ez még rosszabb – szinte soronként kell a nyilakra kattintgatni. Ilyen kényelmetlenül olvasható szöveggel régen találkoztunk, pedig ez igazán nem olyan nehezen megoldható feladat. Ráadásul az egyes témák valami számunkra megfoghatatlan logika alapján oldalakra tördelődnek, ahol nem nagyon lehet görgetni, inkább csak ugrik a szöveg, vagy ilyesmi. Rettenetes. Az élményen nem sokat javított a számtalan helyesírási és fogalmazási szarvashiba sem, teljesen találomra kiragadva egy-egy példa: „Az álltalános étrend egyéniesítésében segítségükre lehetnek az előzőekben felsorolt táplálékok és azok ajánlott fogyasztási mennyiségeik.", „Tehát a pontos adagolás 3x2 kapszula étkezések előtt kb. 1 órával ajánlott.". Ez valahogy az olvasottak megbízhatóságát is megkérdőjelezi, ettől a pillanattól pedig semmi értelme az egésznek.

A dobozon beharangoztak animációkat is, biztosan csak rajtunk múlt, de ilyeneket nem nagyon találtunk. A képek sem túl meggyőzőek, teljesen vegyes minőségűek, ráadásul néhány erősen torzítva jelent meg, hogy beleférjen a számára kijelölt képdobozba.

A számunkra legfelháborítóbb rész viszont a Táplálék kiegészítők címet viselő fejezet. Egy átfogó anyagtól – már amennyiben ez egyáltalán annak nevezhető – elvárunk bizonyos objektivitást. Ebben a részben viszont nem találunk mást, mint egy cég terméklistáját, saját marketing rizsájukkal. Független szakvélemény még véletlenül sem szerepel, csak a csodaszerek egymás után sorakoztatása, a saját magukat méltató „tudományos áttekintéssel". Ezt a CD-t ezerint ingyen kellene osztogatni, és ráírni, hogy fizetett hirdetés.

A CD egyetlen valóban használható része a részletes tápértéktáblázat, ételekre és alapanyagokra lebontva. Kellemesen részletes az anyag, és magunk is tetszés szerint kiegészíthetjük, még az összetett étkezések kalóriaértékeit is kiszámíthatjuk, csak azt kell tudnunk, miből hány grammot fogyasztottunk.

Ha ez valóban egy egészséges életmódról szóló sorozat első részeként készült, talán még nem késő néhány gyökeres változtatást tenni, hogy a többi epizód ne találtasson ilyen könnyűnek. *PCF*



Egészen egyedi kezelőfelület, akár egy naplemente üvegfújva.



Itt láthatók a teljesen objektív termékbemutatók.

EGÉSZSÉGES TÁPLÁLKOZÁS 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Cyberstone Entertainment www.cyberstone.hu (1) 461 5750 **Ha csak úgy:** Pentium 166, 32Mb **Ha tényleg:** Pentium 233	✓ Jól navigálható ✓ Kalóriatáblázatok ✗ Rettenetes szöveg ✗ Reklámanyag? ✗ Hangminőség	37%

CD-Depo

CD-Rom rendelés kényelmesen és gyorsan

A programok bal felső sarkában egy sorszámot találsz a cím mellett, ezt kell postai megrendelés esetén a kuponra írnod. A körökben látható PC-Format értékelés segít a választásban. A képek alatt narancsszínnel a minimális hardverigényt, pirossal pedig az árat tüntettük fel. A programok csomagolási és postázási díja 350 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal) telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel. A telefonszámot és a címet a lap alján találod.

01. Manó Olvasás 1.



PCF 84%

5 510 Ft

P90, 16MB RAM, Win95/98
Játékos olvasásoktató program 5-8 éves gyerekeknek, elemző-összetevő szótagolási módszerrel sok mesével és grafikával.

02. Szabadítsd ki a kisoroszlánt



PCF 81%

5 690 Ft

486, 8MB RAM, Windows
Fejleszti a gyerekek kreativitását és gondolkodási képességüket. Szórakoztató ügyességi játékok, zenei képességfejlesztők. Különböző nehézségi szintű játékok.

03. Kémia Kalauz 2.

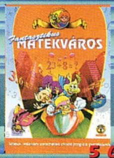


PCF 93%

5 690 Ft

P100, 16MB RAM, Windows
A CD-ROM hatékonyan segíti az általános kémia elméleti ismereteinek elmélyítését és a számolási feladatok begyakorlását.

04. Fantasztikus Matekváros



PCF 78%

5 690 Ft

486, 8MB RAM, Windows
Segítsen felfedezni gyermekének a matematika örömeit! Furfangos kalandok, móka és matek ötvözete vár minden gyerekre!

05. Az elveszett szavak nyomában



PCF 87%

5 690 Ft

486, 4MB RAM, Windows
A gyermekek angol nyelvű olvasási és szövegértési készségeit játékos módon fejleszteni? Erre van szüksége!

06. Rayman matek és olvasás

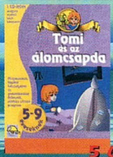


PCF 67%

5 690 Ft

Pentium, 16MB RAM, Win95/98
Az első platformjáték, több mint 700 matek és olvasási feladattal! 6 éves kortól minden gyereknek ajánlott!

07. Tomi és az álomcsapda



PCF 90%

5 690 Ft

486DX, 8MB RAM, Windows
A Tomival való megismerkedés izgalmas és élvezetes kaland, amelynek célja a képzelőerő, valamint az olvasás és a gondolkodás fejlesztése.

08. Szuperagy



PCF 86%

5 690 Ft

486DX, 8MB RAM, Windows
Magasszintű, logikai készségeket és gondolkodást fejlesztő játékos oktató program 8-12 éves gyermekeknek. Tanulás, tesztek.

09. Ablak Zsiráf



PCF 64%

4 740 Ft

486, 8MB RAM, Win95/98
A mindenki által jól ismert klasszikus most új formában, memória és logikai játékokkal kiegészítve várja a gyerekeket!

10. Internet-iskola



3 790 Ft

P75, 16MB RAM, Win95/98
Bevezető az Internet világába kezdőknek! Bemutatja a Net alapjait, az Explorer használatát és sok minden más érdekességet.

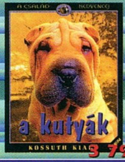
11. Kézi Lőfegyverek



2 660 Ft

386, 4MB RAM, Windows
A kiadvány színes fotók segítségével mutatja be 35 gyártó 308 modelljét. Gyűjtőknek, érdeklődőknek ajánlott!

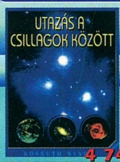
12. A család kedvencei – kutyák



3 790 Ft

386, 4MB RAM, Windows
A kutya az ember legjobb barátja – mindenki talál köztük kedvére valót. Az eligazodást segíti ez a program képekkel, cikkekkel.

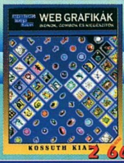
13. Utazás a csillagok közöztt



4 740 Ft

486DX4, 8MB RAM, Windows
Lenyűgöző utazásra invitálunk a csillagok közé! Az Univerzum keletkezésétől az anyag titkaiig, mindent megismerhetsz!

14. Web Grafikák



2 660 Ft

386, 4MB RAM, Windows
Weboldalak készítőinek kínál rengeteg grafikai objektumot a CD-ROM. 600 elem különböző formátumokban!

15. Autó2000



PCF 86%

3 700 Ft

Pentium, 16MB RAM, Win95/98
A négykeréken gördülő luxus csodától a Beetle-ig minden, ami az autózás megszállottjait érdekelheti. 1800 modell képei!

16. Budapest Kalauz



PCF 92%

6 640 Ft

Pentium, Win95/98/NT4.X
800 fénykép és 600 leírás, 60 percnyi videó közel 2500 objektumról. Budapest nevezetességei, plusz útvonaltervező!

Üdvözlünk a CD-Depoban! Nézz csak körül a programok közt – itt mindent megtalálsz, amire csak szükséged lehet, ráadásul a lehető legkedvezőbb áron! Miért fáradnál személyesen, ha a CD-Depo kívánságodra házhozszállít? Jó vásárlást és kellemes szórakozást kívánunk!

17. Cyberpakk 1.



7 590 Ft

486DX2-66, 8MB-RAM

A pakkban megtalálhatók: Hupikék Törpikék – Tanuljunk a Törpökkel, Alice Csodaországban, Micsoda Sorozat Kisiskolásoknak, Arany János, Csodálatos Univerzum stb.

18. Cyberpakk 3.

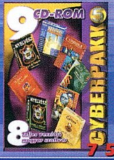


7 590 Ft

486DX2-66, 8MB RAM, Windows

Cambridge Enciklopédia, MiCSoDa, Hatnyelvű Európa szótár, Művészeti Lexikon, Kémia Kalauz, Szabadságharc 1848-49, Internet Kalauz 1. stb.

19. Cyberpakk 5.



7 590 Ft

486DX2-66, 8MB RAM

Nyelvész 1: Spanyol és francia, Nyelvész 2: Angol és német középhaladó, NASA – Az amerikai űrkutatás története, Interaktív Video Magazin, Cambridge Enciklopédia, stb.

20. A II. világháború története

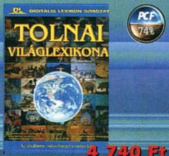


4 740 Ft

486, 8MB RAM, Win95/98

Az interaktív CD-ROM több száz szövegoldalon, képekkel videofilmekkel és térképekkel mutatja be a háború eseményeit.

21. Tolnai Világlexikona



4 740 Ft

P100, 32MB RAM, Win 95/98

A nagy sikerű Tolnai Világlexikona interaktív feldolgozása, 60 000 szócikkel és 12 000 képpel. Hasznos és kellemes időtöltés!

22. Révai Nagy Lexikona



2 840 Ft

486, 4MB RAM

A program magába foglalja az eredeti Révai lexikon 21 kötetének anyagát: 17 800 oldalát 230 000 címszavát! Lenyűgöző anyag mindenkinek!

23. Ismerd meg Önmagad



5 600 Ft

486, 8MB RAM, Win95/98

Tesztek az I.Q., az érzelmi intelligencia (E.Q.), valamint a műveltségi intelligencia (A.Q.) méréséhez. + 2 logikai játék!

LangMASTER kurzus

24. Kezdő
25. Középhaladó
26. Haladó



4 740 Ft/db

486, 8MB RAM, Windows

Kiváló multimédiás lehetőségek mellett több száz színes illusztráció segít az angol nyelv elsajátításában. A feladatok: szövegértés hallás után, felelet-választásos teszt, stb.

LangMASTER csomag

27. Kezdő
28. Középhaladó
29. Haladó



15 190 Ft/db

486, 8MB RAM, Windows

Tanulás irodalmi műveken keresztül, 4 db CD-ROM-on a legmodernebb interaktív multimédiás eszközök segítségével!

LangMASTER pakk

30. Kezdő
31. Középhaladó
32. Haladó



8 540 Ft/db

486, 8MB RAM, Windows

Színes illusztrációk és több órányi eredeti angol nyelvű hangfelvétel, élménydús moziszerű előadásmód. 4 CD-ROM!

33. Szexlexikon



4 740 Ft

Pentium 133MHz, 16MB RAM, Win95/98

Több mint 100 szócikk a szexről. Szeretkezési formák, szexuális szokások stb. – 90 perc filmmel!

34. Grand Collection1-3.

35.

36.

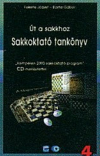


1790 Ft/db

486, 8MB RAM, Win95/98

A Grand Collection sorozat minden darabja 8000 sexképet, és válogatott videókat tartalmaz – csak felnőtteknek, de azoknak mindenképpen!

37. Út a sakkhoz



4 740 Ft

Pentium, 16MB RAM, Win95/98

A program egyedülálló lehetőség a sakk mesterfogásainak elsajátítására. Játszma közeli állásértékelés, feladatok, tesztek.

38. Angel's Babes 3.



1 790 Ft

486, 8MB RAM, Win95/98

Több, mint 5000 kép gyönyörű hölgyekről – szőkék, barnák, ázsiaiak, egyedül és akcióban, mind álomszépek. Csak felnőtteknek!

Rendelésedet – amennyiben nem a postai utánvétet választod – leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel-nappal a rendelkezésedre állnak:

Tel.: 467 6720 fax: 457 1123

Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz:

depo@cmk.hu

CD-Depo

CD-Depo

CD-Rom rendelés kényelmesen és gyorsan

A programok bal felső sarkában egy sorszámot találsz a cím mellett, ezt kell postai megrendelés esetén a kuponra írnod. A körökben látható PC-Format értékeklés segít a választásban. A képek alatt narancsszínnel a minimális hardverigényt, pirossal pedig az árat tüntettük fel. A programok csomagolási és postázási díja 350 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal) telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel. A telefonszámot és a címet a lap alján találod.

39. A tudás vára



4 740 Ft

386DX, 4MB RAM

Óvodapedagógusok és tanítók többéves tapasztalata alapján létrehozott képességfejlesztő és iskola-előkészítő játék óvodások és kisiskolások számára.

40. Easy ABC



2 365 Ft

Win95/98

E program segítségével elsajátíthatja a számítógép alapfokú kezelését. Akár egy alapfokú számítástechnikai vizsgára is felkészülhet vele!

41. Klikk & Play

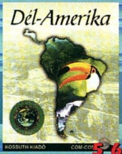


4 740 Ft

386, 4MB RAM, Windows

A világ első és egyetlen, programozói szaktudást nem igénylő játékfejlesztő programja. A multimédiás szerkesztés mellett a számítógépes alkotókészség fejlesztésének is eszköze.

42. Dél-Amerika



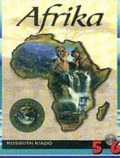
PCF 89%

5 690 Ft

Pentium, 16MB RAM, Win95/98

1000 kép és 63 filmbejátszás az esőerdők és folyók kontinenséről, a legparányibb madár és legnagyobb pillangó élőhelyéről. A zöld pokol – közelről!

43. Afrika

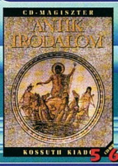


5 690 Ft

Pentium, 16MB RAM, Windows

A CD-ROM az egzotikus kontinens mélyére kalauzol, bemutatva állat-, és növényvilágát, dr. Vojnits András zoológus szerkesztésében.

44. Antik irodalom

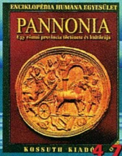


5 690 Ft

486 DX4, 8MB RAM, Windows

Különleges ajándék az antik kultúra kedvelőinek – képek, cikkek és tanulmányok. Részletek ókori írók és gondolkodók műveiből.

45. Pannonia



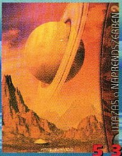
PCF 63%

4 740 Ft

486 DX4, 8MB RAM, Windows

Egy római provincia története és kultúrája. Csodálatos utazás az ókor mozgalmas mindennapjaiba!

46. Utazás a naprenszerben 2



PCF 93%

5 320 Ft

Pentium, 16MB RAM, Win95/98

Az utazás során narrátor kalauzol végig a Naprendszer csodái között, tengernyi érdekes adattal szolgálva, kiegészítve a csillagászat történetével.

47. Easy Video 99/1



1 890 Ft

Leszbi lányok

48. Easy Video 99/2



1 890 Ft

Forgatás testközelben

49. Easy Video 99/3



1 890 Ft

Bulizó nyuszikák

50. Easy Video 99/4



1 890 Ft

Rebecca utolsó ajándéka

51. Easy Video 99/5



1 890 Ft

Ügynökök feketében

Az összes program renszerigénye: Pentium, 16MB RAM, Win95/98

Csúcsminőségű videóCD-k, rendkívül igényes kivitelben! Egyórányi kemény anyag, válogatott szereplőkkel... Szigorúan 18 éven felülieknek!

52. Kínai falatok

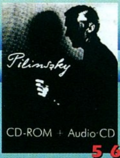


4 740 Ft

Pentium, 16MB RAM, Windows

Egzotikus utazás a kínai gasztronómiában. Az alapoktól. - 32 recept, és videofilm segítségével – az ételek elkészítésén át a tálalásig.

53. Pilinszky



5 690 Ft

486, 8MB RAM, Win95/98

A költő-író teljes életművét felölelő CD. A szöveges anyag mellett közel kétszáz fényképet, több óra hanganyagot és videofelvételt, valamint kéziratok, személyes feljegyzések másolatait is tartalmazza.

Rendelésedet – amennyiben nem a postai utánvétet választod – leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel-nappal a rendelkezésedre állnak:

Tel.: 467 6720 fax: 457 1123

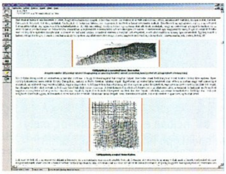
Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz:

depo@cmk.hu

CD-Depo

NAGY KÉPES VILÁGTÖRTÉNET

Újabb digitális reprint (?) a láthatáron, most a történelem területéről.



Forradalmian vizuális megoldások – na jó, csak vicceltünk.

VOLT EGYSZER EGY 12 KÖTETES HATALMAS könyvsorozat, abban az időben, amikor az ilyenek megjelentetésére még volt pénz és igény... tehát történetünk az 1898-as esztendővel veszi kezdetét. Marczali Henrik szerkesztette ezt az átfogó művet, mely a világtörténelem eseményeit – magyar történelmi fejezetekkel kiegészítve – mutatja be 8000 oldalon. Az utolsó kötet 1905-ben került kiadásra, így a legfrissebb események, amelyekről itt olvashatunk, már bőven száz évnél régebbiek. Aki tehát a világháborúk, a gazdasági világválság, vagy a XX. század végének politikai és történelmi eseményei iránt érdeklődik, inkább felejtse el a kiadványt. Akit viszont vonz az ókor története, a feudalizmus és a polgári forradalmak, az színvonalas, valóban részletes anyagot talál a korongon. Az emésztést kissé nehezíti ugyan, hogy a kötetek szövegén semmit sem változtatott a kiadó, így szokni kell az 1900-as évek akadémiai nyelvezetét, de az igazán kíváncsiaknak ez sem lehet probléma. (Például ha valaki emlékszik még a nagyobb példányszámban megjelent Klimius Miklós föld alatt való útja című kötet reprint kiadására, ahhoz képest ez habkönnyű olvasmány.)

A kötetek szövege adatbázis központú feldolgozáson ment keresztül, a szövegek valóban karakteresek, így jól kereshetők és ki is másolhatók. Tartalomjegyzék, szókeresés és egyedi könyvjelzők, feljegyzések állnak rendelkezésünkre a tájékozódás megkönnyítésére. A feldolgozás ugyan a már ismert 1993-as Folio adatbáziskezelő rendszerre épül, amely nem egy szépség, és a használata sem túl kényelmes, csak ha egy kis időt komolyan rászánunk a tanulásra.

A kötet feldolgozásakor nem maradtak ki a térképek, illusztrációk sem, azon a helyen találjuk a szövegközi ábrákat, ahol az eredeti kiadásban is szerepeltek. A legtöbb rajz ugyan fekete-fehér, de a térképek és egy-egy ábra már színes, a kor követelményeinek megfelelően (ez alatt az 1900-as évek elejét értve...). Az ábrákat viszont itt is iszonyúan igénytelenül digitalizálták, a szkennelt képeken tökéletesen felismerhető az oldalkihajtás, a papír összes gyűrődése – igaz, hogy a 2000 ábra sok, de a színvonalas munkához nem kerülhető el a hibák retusálása.

Mindent összevetve nem rossz kiadvány ez, de nélkülöz minden átütőerőt, igazán azokhoz szól, akik a 12 kötetet is megvennék, de mivel nem kapható (vagy borzalmasan nagy és drága), inkább a digitális verziót választják. Legfeljebb elszánt történészeknek ajánlott névnapi ajándékként. PCF



A térképek legalább színesek – bár a különböző tatár birodalmakat csak fehér folt jelöli.

NAGY KÉPES VILÁGTÖRTÉNET 6 720 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Arcanum Adatbázis Kft. www.arcanum.hu (1) 209 1361 **Ha csak úgy:** 486, 4Mb, 16 bit színmélység	✓ Sok információ ✓ Jó kereshetőség ✗ Elég csúf ✗ Képek szkennelési minősége ✗ Csak kiéhezett történészeknek	65%

ÉSZAK-AMERIKA

Az útifilmeket rövidnek találod, az útikönyvek pedig túl szárazak? Itt egy lehetséges egyveleg...

FELTÉTELEZHETŐEN MINDENKI SZERET UTAZNI – az ismeretlen tájak, emberek és városok csábításának szinte lehetetlen ellenállni. Van persze a dolognak némi árnyoldala is, nevezetesen, hogy az ember gatyája is rámegy egy hosszabb útra, és még akkor sem látta a töredékét sem mindannak, ami az adott országban kihagyhatatlanul érdekes. A helyzet megkönnyítésére szolgálnak az útikönyvek, sok praktikus tájékoztatással és némi személyes benyomással megfűszerezve. Elsőként arra gondoltunk, ez a CD is ilyesmi lesz, de csalódnunk kellett – bár talán nem is ez a legjobb szó, inkább csak mást vártunk. A program ugyanis valóban csak a természeti értékek összefoglalását nyújtja, bár nem is ígért mást. Ezt viszont páratlanul részletes, igényes formában teszi, a képanyag és a hozzá tartozó ismertető egyaránt lenyűgöző. A feldolgozott anyag összeállítója a Magyar Televízió dokumentumfilmjeiből sokak számára biztosan ismerős Dr. Juhász Árpád, akinek lelkesedése cseppet sem csökkent a sok ezer beutazott kilométer után. Ugyanolyan átéléssel ír és beszél a különböző geológiai képződményekről és értékekről, mint a kontinens állat- és növényvilágáról.

A program kezelőfelülete kifejezetten hangulatos, a helyszínnek megfelelően teljesen indiános, még a görgetősávok is tollakkal díszítettek. Az aláfestő zene szintén indián, a gombok pedig véletlenszerű hangeffektusokat is megszólaltatnak, amelyek tökéletesen beleillenek a zenébe. Egészen újszerű a dolog, az első egy-két percben csak ide-oda kattintgattunk a kezelőfelületen, és élveztük az így kialakuló zenét. A felület nemcsak látványos,



Gyönyörű fotókból összeállított galériában tallózhatunk.

nagyon kényelmesen használható is. Mindennek helye van, átgondolt és jó ízlést tükröző a teljes összeállítás. A szövegek számos magyarázó hiperlinket tartalmaznak, igazi élvezet a böngészés az egyes fejezetek között. Meglepetésszerűen találkozhatunk hangokkal, videobejátszásokkal is. Vannak ugyanis olyan aktív szövegrészletek, amelyek nem további szöveges információt, hanem képet, hangot vagy videoállományt jelenítenek meg. Az egyetlen negatívum a képek nagyításakor tapasztalható pixelesedés volt, azon kívül tényleg minden nagyon a helyén van.

Bár a magyarázatok itt-ott kissé szárazak, túlságosan tudományosak lehetnek az átlag felhasználónak, a CD valóban remek ismeretanyaggal bír, kifejezetten hangulatos tálalás mellett. Csak azt sajnáltuk, hogy az ember ebből az egészből kimaradt – értve ez alatt azt, hogy a városok, nevezetességek bemutatása nem volt a fejlesztők célja. Így mégis keresnünk kell egy jó útikönyvet, ha tengerentúli utazásra szánjuk el magunkat. *PCF*



A jobb alsó sarokban látható gombcsoport remek hangszerként is funkcionál.

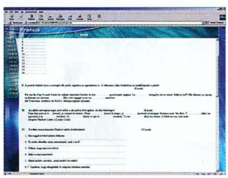
ÉSZAK-AMERIKA 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Kossuth Kiadó Rt.	✓ Átfogó adatmennyiség	89%
www.kossuth.hu	✓ Kiváló képanyag	
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, 16 bites színmélység	✓ Kényelmes kezelőfelület	
Ha tényleg: Pentium 166, 32Mb, 32 bites színmélység	✓ Nagyon hangulatos	
	✗ A városok nem szerepelnek benne	

ÉSZBONTÓ – PÉLDÁTLANUL GAZDAG FELVÉTELI PÉLDATÁR

Közeledik a május, utána meg a június... és persze a felvételik – még nem késő felturbózni a tudásod.

NAGYSZERŰ ÖTLET, EGYSZERŰ KIVITELEZÉS – ezzel jellemezhetnénk dióhéjban ezt a CD-ROM-ot, mely mindenképp hiánypótlónak számít az üzletek polcain. Aki már felvételizett bármelyik egyetemre is, minden bizonnyal élénken visszaemlékszik erre az időszakra. Előtte ez volt az igazi kihívás, amelyhez képest az érettségi is csak egy kis laza teadélután. Azután lezajlott a nagy esemény, és kellően sok pont birtokában az ember úgy érezte, innen már semmi sem állíthatja meg, az élet legnagyobb próbáján átesett – majd jött a nagy pofon az első félévi vizsgaidőszak képében. Akik még előtte vannak, minden létező forrást megmozgatnak, hogy saját esélyeiket növeljék, így a CD megjelentetése teljesen logikus lépésnek tűnik, ilyenkor nem is értem, hogy nem jutott ez már korábban eszébe valakinek.

A korongon ugyanis az elmúlt 16 év felvételi kérdéssorai olvashatók – sajnos a 2000. évi még nem szerepel rajta, ha a fejlesztők pótolják ezt a hiányosságot a nyár elejéig, sokkal nagyobb sikerre számíthatnak. A felvételi feladatsorok tantárgyak szerint csoportosítva kereshetők, évszám szerint. A tárgyak köre meglehetősen széles, még hat nyelvi felvételi is helyet kapott. A megjelenítést nem ragozták túl, egyszerű HTML-oldalként olvashatók a tesztek az alapértelmezésben használt böngészőben. Ez bőven elegendő is, hiszen minden szükséges formázást (kiemelések, egyebek) tartalmaz a szöveg, még az ábrák is helyesen szerepelnek például a biológia- és fizikatesztekben. A feladatsorok megoldási útmutatója is felkerült a CD-



A tesztben a szemfülesek kiszúrhatják a félresikerült francia karaktereket.



Ebben a menüben minden felvételiző szembesülhet legmélyebb félelmeivel.

re, így minden rendelkezésre áll a hatékony felkészüléshez.

A CD, behelyezésekor egy kellemesen látványos, bár rövid animációval indít, majd beizzítja a *Netscape* vagy *Internet Explorer* telepített verzióját. Ezután megjelenik az egyébként igen igényesen elkészített HTML menü, olyan sok darabolt képpel, hogy még a PIII is megizzadt, míg minden elemet felpakolt a képernyőre. Itt kedvünkre válogathatunk a tárgyak között, ezt követi az újabb oldal, már a kérdéssorral. Itt választhatunk évszámot is, ha pedig valamit szeretnénk magunkkal vinni, ki is nyomtathatjuk.

Kisebb gondokkal találkoztunk viszont egyes tesztek megjelenítésekor, az ékezetes karakterek esetében. A francia feladatsorban például a speciálisan francia karakterek helyett csak kérdőjelek jelentek meg – így tiszta logikai rejtvény kitalálni a pontos mondatokat. A hiba előkerült a magyar szövegben is, ahol egyes megoldássorok kérdőjelezték tele a képernyőt a hosszú ű és ő helyén. A teszt alatt akadt némi kompatibilitási gond is, egy P200-as gépen nem indult el a böngésző, az egész ügy minden kísérletkor merevre fagyásban végződött az intro videó után.

Az összkép mindent összevetve pozitív, bár nem hangsúlyozták túl a megvalósítást, egy jól működő és könnyen áttekinthető, hiánypótló kiadvánnyal van dolgunk. Aki komolyan veszi a felkészülést, még elszaladhat a legközelebbi szaküzletbe beszerezni egyet. *PCF*

ÉSZBONTÓ 9 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
EPC Kft. (1) 302 8660	✓ 16 év összes tesztje	78%
www.epc.hu	✓ Egyszerű kezelés	
Ha csak úgy: Pentium, telepített böngésző	✓ Nyomtatási lehetőség	
Ha tényleg: Pentium 233	✗ Ékezetes karakterek helyett kérdőjelek	
	✗ Nem ragozták túl a feldolgozást	

PANNONIA

Egy római provincia története és kultúrája.

MEGLEHETŐSEN SPECIÁLIS TERÜLETRE fókuszál ez a CD-ROM, a kiadvány Pannonia történetét mutatja be, mint a Római birodalom részét. Szó esik a földrajzi, közigazgatási, társadalmi és hadtörténeti tényekről, az őslakókról és hódítókról, az építészetről és fegyverekről egyaránt. A program meglehetősen iskolás ízű, feltételezhetően nem véletlenül, talán tananyag-kiegészítő fejlesztését tűzték ki célul maguk elé a készítők.

A CD anyaga első ránézésre nem túl bőséges, a főmenüből ugyan nyolc témához ugorhatunk, de ez összesen 90 oldalt jelent, kevéske szöveggel és 3-6 képpel oldalanként. A tudásanyag azonban ennél bővebb, több hiperhivatkozást találunk a szövegben kiegészítő magyarázatokkal, és a képekhez is tartozik információs ablak. Még így sem olyan áttekinthetetlenül hatalmas az információmennyiség, de ez már indokolhatja a CD-s feldolgozást. A képek egyébként vázlatok és múzeumi tárgyak vegyesen, az adott témához kapcsolódóan. Sajnos nem tudtuk egyszerre megjeleníteni a magyarázatot és a képet, így például a számozott vázlatok értelmezéséhez igen jó memóriára van szükség.

A programban található egy idővonal is, itt a megfelelő évszámra kattintva tájékozódhatunk az adott időszak eseményeiről. Ez kellemes, hasznos szolgáltatás, bár a témának megfelelően csupán a Római birodalom idejében

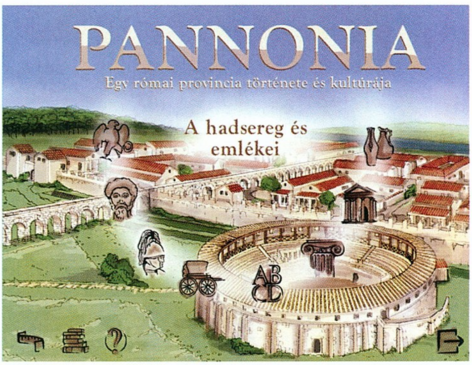


Már első ránézésre is kicsit iskolás a dolog, a további szemlélődés ezt csak megerősítheti.

keresgélhetünk.

A CD-n zenei aláfestést is választhatunk, ami kapcsolódik az ismertetett történelmi anyaghoz. A zenéken kívül rendelkezésünkre állnak még történelmi források is, melyek között böngészve további kiegészítő tényeket tudhatunk meg a korról.

Minden előnyével együtt ez a CD igen langyos. A felhasználói felület nem hagy mély nyomot, kellemesen ötlettelen íze van, semmi extra. Működik, és ennél több jót nem nagyon tudnánk összegyűjteni róla. A kalapos-hullámos ékezeteket itt sem sikerült kiirtani, ami szintén nem emel a dolog fényén. Az anyaggal kapcsolatban nincsenek interaktív bemutatók vagy feladatok, animációk: olyan egyszer-talán-végignézem-utána-odaadom-az-unokatesómnak-ajándékba az egész program, élvezeti értéke egy újramelegített kétnapos palacsinta elfogyasztásához hasonlítható. *PCF*



A szövegben a pirossal jelölt részek hiperhivatkozások, a kis ikonok a forrásokra hívják fel a figyelmet.

PANNONIA
4 990 Ft
Ⓕ Kossuth Kiadó Rt.
Ⓘ www.kossuth.hu
Ha csak úgy: 486 DX4, 8Mb
Ha tényleg: Pentium 90, 16Mb, 64k színmélység

Pro és kontra
- ✓ Jól navigálható
- ✓ Könnyen emészthető
- ✓ Nem túl izgalmas
- ✗ Kalapos ékezetek
- ✗ Túl speciális anyag

Vélemény
63%

NA, SO WAS?!

Na de ilyet – már németül is tudok?

A NYELVOKTATÓ PROGRAMOK BEMÉRÉSÉNEK sorában most következett el az a nevezetes pillanat, mikor az első német nyelvű a kezeink közé került. Bár nyelvileg mi itt valahogy jobban vonzódunk az angolhoz (és néhányan az elszántabbak közül a franciához), megbirkóztunk ezzel a CD-vel is. Mi több, az összbenyomás is meglehetősen kellemes volt, de erről kissé részletesebben.

A CD-ROM nem teljesen kezdőknek készült, inkább a nyelvet középhaladó szinten ismerők forgathatják hasznosan. A kissé kaotikus telepítés után (melyet a program makacsul minden egyes esetben újra el akar végezni, ha a CD-t betesszük a lejátszóba) futtathatjuk a programot.



Ezzel a felülettel találkozunk a legtöbbet, itt láthatók a videók.

Az első találkozás a kezelőfelülettel olyan, mintha fejest ugrottunk volna egy puncstortába, hatalmas gombok vetődnek ránk, a szinte világítóan rikító, csúf keretekről nem is beszélve. Túltéve magunkat a megpróbáltatáson, vár a 12 epizód valamelyike. A felépítés mindenhol hasonló, egy rövid filmbejátszásra épül a lecke, melynek szövegét németül és/vagy magyarul is feliratozhatjuk. Ezek nem alkotnak történetet, egymástól független szituációk, de ugyanazokkal a szereplőkkel találkozhatunk mindegyikben. A helyzetekhez szövegkönyv és feladatsor tartozik, némi nyelvtani áttekintéssel. Mivel nem épülnek egymásra a fejezetek, a feldolgozás sorrendje is szabadon választott.

A kis történetek minősége meglepően jó, a kép és hang egyaránt élvezhető (bár néhol belógott a mikrofon a játéktérbe...). A szereplők anyanyelvűek, ami mindenképpen sokat számít, és szépen, érthetően beszélnek. A filmek amolyan nyelvkönyvesen humorosak, ha nem is vet szét senkit a röhögés, egy apró kínvigyorra azért jók.

A feliratozás mindkét nyelven pontos és jól követhető, komoly segítséget jelenthet. A feldolgozáshoz a szövegkönyv ki is nyomtatható: bár a produktum az olvashatóság kritériumainak eleget tesz, az esztétikainak nemigen. Apró, sűrűn szedett karaktereket láttunk viszont a lap bal szélétől 1 mm-es távolságban, úgy, hogy a papír teljes jobb fele üres maradt. Nem szép, de azért használható.

Rendelkezésünkre áll egy szótár is, sajnos ez nincsen leckékre bontva, csak a teljes anyagban tallózhatunk. Ha kiveséztük a szöveget, hat feladattípussal fejleszthetjük tovább tudásunkat, a keresztrejtvénytől a mondatpárosításon át a szövegkiegészítésig. A dobozon több ezer feladatot ígértek, ami akár igaz is lehet (talán), csak ebből 400-500 ugyanolyan – merthogy nagyon gyakoriak az ismétlések. Új ötletekkel ugyan nem találkozunk, de a feladatok alapvetően nem rosszak. Szinte mindenhez találhatunk segítséget is, hátha mégsem olyan egyszerűek a feladványok. Némi programozási gondok azért adódtak, például a félmondatok párosításakor egyes párokat annak ellenére sem lehetett összekötni, hogy a gép által helyesnek javasolt megoldások is ezek voltak, majd a program hibát jelzett. Kilépéskor pedig minden esetben végig kell izgulni a hosszú, ám annál kevésbé érdekfeszítő stáblista majd' fél percét...

Apró hibái ellenére jól sikerült nyelvoktató anyagot láttunk, a történetek számos hétköznapi helyzet szókincsének elsajátításában segíthetnek. **PCF**



Az emlegetett problémás mondat-kötözgetés.

NA, SO WAS?!
6 990 Ft
Ⓕ Kossuth Kiadó Rt.
Ⓘ www.kossuth.hu
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, 16 bites szinmélység
Ha tényleg: Pentium 166, 32Mb, 32 bites szinmélység

Pro és kontra
✓ Jól összeállított párbeszédek
✓ Anyanyelvű szereplők
✓ Sok feladat
✗ Kisebb hibák itt-ott
✗ Nyomtatás minősége

Vélemény
76%

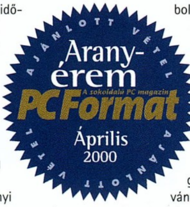
UTAZÁS A NAPRENDSZERBEN

Három... kettő... egy... Start/Programs/Utazás a Naprendszerben.

A SOK SZIMULÁTOR UTÁN VÉGRE MINDEN-ki előtt nyitva áll a lehetőség, hogy az űrt ne lila ködök sűrű masszájának lássa, ahol egy bolygó legfeljebb arra jó, hogy mögé lehessen rejtőzni az éppen aktuális rosszfiúk csatahajója elől. A világűr ismeretlen mélységei helyett a program fókuszában saját naprendszerünk áll, a bolygók jellemzőin kívül olvashatunk a különböző csillagászati jelenségek magyarázatáról éppúgy, mint a felfedezésekről és űrszondákról. A CD-n helyet kapott egy eseménynaptár is, amelyben 2049-ig szerepel az összes hazánkban látható holdfogyatkozás, továbbá a teljes napfogyatkozások. Ez utóbbi, legalábbis a '99-es, szolgálhatott a kiadás apropójaként is, hiszen a naptár ezzel az időponttal indul.



Utazásod kezdetéhez irány a főmenü.

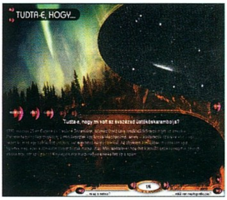


Maga a program lenyűgözően látványos, nagyon átgondolt alkotás. A menük és egyéb képernyők elkészítését minden bizonnyal aprólékos tervezés előzte meg, és ez meg is hozta az eredményét. A képernyőkön pont annyi szöveg látható egyszerre, amennyi még kényelmesen olvasható monitorról, a képeket mindenhol kinagyíthatjuk, a navigációs lehetőségek bárhol elérhetők. Külön érdekesség a képernyők egymásba olvadása, amely viszonylag egyszerű trükk, de nagyon megkapó – különösen, ha először találkozik ilyennel a felhasználó. A szerzők által Fluid Motion Interface-nek elnevezett eljárás lényege, hogy a menük nemcsak egyszerűen egymás helyébe lépnek, hanem átáramlanak egymásba, egy morph jellegű folyamattal (lásd Jacko Black or White klipjének végét még az előző évezredből...)

A sok csillagászati ismeret mellett számos érdekesség is helyet kapott a korongon, továbbá egy teljesen 3D-s bolygószimulátor. Itt kiválaszthatjuk a megtekinteni kívánt égitestet, mely Direct3D-s megjelenítéssel kerül bemutatásra. (Tehát gyorsítókártyák előnyben.)

Bár a textúrázás nem túl megkapó, a bolygókat tetszőlegesen forgathatjuk, és ami a leglátványosabb, holdjaikat is megjeleníthetjük. Ezek saját pályájukon keringenek, igazi kis űr-táncot lejtve mondjuk a Szaturnusz körül. A holdak és bolygók neveit is megjeleníthetjük, ránagyíthatunk a minket érdeklő részletre, és az idő múlásának gyorsításával vagy lassításával magunk is befolyásolhatjuk a keringési időket.

Egyszerűen le voltunk nyűgözve, a program minden szempontból nagyszerű alkotás. A narrátor hangja ugyan nem a legmegnyerőbb, de ez már valóban csak a csomó keresése azon a bizonyos kákán, és különben is ki lehet kapcsolni. Így tehát bátor szívvel ajánljuk mindenkinek, aki egy kicsit is érdeklődik az égbolt csodái iránt, mert biztosan élvezni fogja a virtuális utazást. *PCF*



Ittas üstökösök veszélyes vezetése sem lehet minden következmények nélkül való.

UTAZÁS A NAPRENDSZERBEN	Pro és kontra	Vélemény
5 600 Ft	✓ Nagyon látványos	**93%**
Kossuth Kiadó Rt.	✓ Felhasználóbarát telepítés	
www.kossuth.hu	✓ Jó szöveg/kép arány	
Ha csak úgy: Pentium 100, 16Mb, 16 bites színmélység	✓ Kényelmes kezelés	
Ha tényleg: Pentium 233MMX, 32Mb	✗ A narrátor hangja	

Rutin

PC Format A sokoldalú PC magazin

Kösd fel a gatyát és kacagva ropd a vitustáncot – itt az idő, hogy újabb trükköket tanulj!

Rutin tartalom

Mesterfogások Animation Shopban

Adj a képeidnek új dimenziót az *Animation Shop*-ban. Megmutatjuk, mennyire hathatós segítség a *Paint Shop Pro* kiegészítője.

A LEMEZEN

EGYSZERŰEN CSAK TELEPÍTSD FEL a *Paint Shop Pro 6*-ot a CD-mellékletről és máris láthatod, hogy az *Animation Shop* is feltelepszik vele együtt. Ezzel a hasznos eszközzel animált GIF- és AVI-fájlokat készíthetsz, akár egymagában, akár a *Paint Shop Pro 6*-tal együtt.

Az animációk működési elve, hogy a program állóképek sokaságát játssza le a kellő gyorsasággal. Amíg a másodpercenként megjelenő képek száma elég nagy, addig az emberi szem nem tud különbséget tenni az egyes képkockák között, így folytonos mozgást lát. Az *Animation Shop*-ban beállíthatjuk az egyes képkockák vagy a teljes animáció megjelenítési idejét (azaz a frame rate-et). Hogy ez mennyi legyen, az nagyban függ az animáció méretétől és a megjelenítő hardvertől.

Mentésnél három alapvető választási lehetőségünk van a fájlformátumok terén. Az *Animation Shop* saját formátuma alkalmas arra, hogy a munkáinkat megőrizzük és bármikor folytathassuk. A Windows AVI-formátum multimédia alkalmazásokhoz, míg az animált GIF a weboldalakhoz használható. Ha GIF-képként akarod elmenteni a kész animációt, akkor az *Animation Shop* optimalizálja a színpalettát, hogy az internetről könnyen és gyorsan letölthető legyen az animáció.

Kellékek

- *Animation Shop* (megtalálod a CD-n a *Paint Shop Pro 6* demó részeként)
- Egy kép, amire az animációd épül. Használhatod a „lamp" nevű képet, amivel mi is dolgoztunk.
- Minta-animációk, melyekből találsz néhányat a *Paint Shop Pro 6* demóban, de megnézheted a sample animationt is, a mi alkotásunkat.

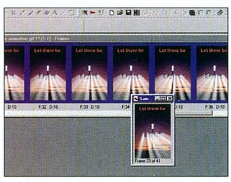
Beépített festő- és rajzolóeszközök segítik a képkockák szerkesztését.

Bekockázva

A szerkesztés oroszlánrésze az *Animation Shop* **Frames** ablakában történik, ahol az animáció egyetlen hosszú filmcsíkként jelenik meg, benne külön-külön látjuk az egyes képkockákat. Ha ebből szerkeszteni akarjuk az egyiket, csak ki kell választanunk – ekkor vékony kék keret jelenik meg a kiválasztott képkocka körül. Hosszabb részeket is szerkeszthetünk, ha a **[Shift]** billentyűt lenyomva kattintunk egy másik képkockára. Ekkor a két képkockán kívül az összes köztes kép is ki lesz választva.

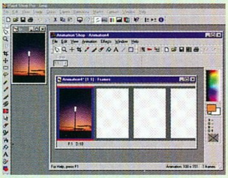
A képkockákat egyszerűen átrendezhetjük az animációban, mindössze csak át kell húznunk egyik pozícióból a másikba. Ilyenkor is dolgozhatunk egyszerre több kockával. Másolatot is készíthetünk az egyes képkockákról, ha kijelölve őket a **Duplicate** gombra kattintunk. A gyakorlatban persze a legtöbb új képkocka az *Animation Shop* különleges átmeneteivel és szűrőivel készül majd.

A készülő animáció megtekintéséhez a paletta alján található **View Animation** gombra kell kattintani. Ekkor az animáció addig ismétlődik ebben az ablakban, amíg be nem csukod. Persze futhat is, miközben szerkeszted az animációt, de ha ez túl zavaró (márpedig általában az), lekicsinyítheted az ablakot, amíg el nem készülsz.

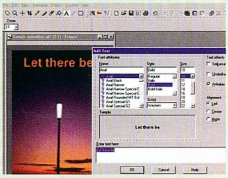


Az *Animation Shop* kezelőfelülete elsősorban a Frames **és az** Animation **ablakok köré épül.**

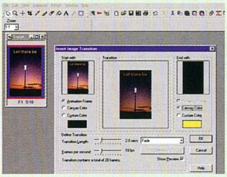
Keresetlen szavak



① **A minta-animációnk egyetlen fotóra épül, amit már megfelelően átméreteztünk a *Paint Shop Pro*-ban, így már csak 100 pixel széles. Ezután megnyitottuk az *Animation Shop*-ban. Ez most még csak egy képkocka, a többi kocka üres. Mentsd el a képet GIF-ként.**



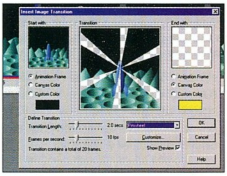
② **Beillesztjük a szövegünk első sorát a képkocka felső részére. A nagyítás sokat segít a pontos igazításban, a pipetta eszközzel pedig kivettük az egyik színt, ami már szerepel a képen, és ezzel írtuk fel a szöveget. Emlékeztetőül: ahová kattintasz, ott lesz a szöveg közepe.**



③ **A képünk fekete háttérből fog előtűnni, ezért a háttér színét** (Canvas) **feketére kell állítanunk az** Animation **menü** Animation Properties **parancsa alatt, majd az** Effects **menü** Insert Image Transition **parancsával szúrjuk be a** Fade **átmenetet. Ezután már csak meg kell cserélnünk a képkockák sorrendjét a** Reverse **paranccsal.**



④ **A light szó megjelenítéséhez válasszuk ki az utolsó kockát, majd az** Effects **menü** Insert Text Effects **parancsánál a** Backlight **opciót állítsuk be. (A** Customize **gombbal megadhatjuk a szöveg helyét, a fény irányát és mozgását.) A többi már az *Animation Shop* dolga.**

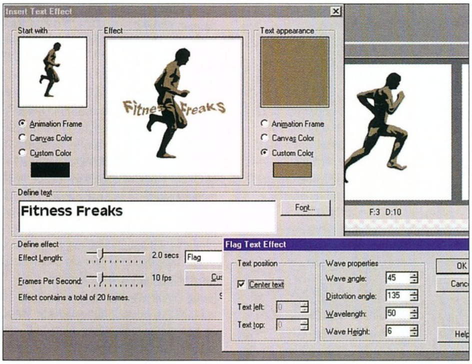


Az effektek és átmenetek alkalmazása egyszerű: válaszd ki a típust és az időtartamot, a többit már elvégzi a program.

Hogyan legyél jóképű

Az *Animation Shop*-ban az alapvető beépített festő- és rajzolóeszközök segítik a képkockák szerkesztését – igen, talán a legjobban az alapvető szó fejezi ki ezek tudását. Ha ennél egy kicsit többre vágysz, akkor jobb gombbal kattints a képre és válaszd az **Export Frames To Paint Shop Pro** parancsot. Micsoda meglepetés! A képünk megnyílt a *Paint Shop Pro*-ban, és amint itt befejezzük a munkát és becsukjuk a képet, az *Animation Shop*-ban már a megváltozott képkocka fogad.

Ha szöveget kell felírnunk az egyes képkockákra, akkor a **Text** eszközzel a képre kattintva meghatározhatjuk, hogy hol legyen a szöveg közepe. Sajnos arra nincs eszközünk, hogy az elemeket vagy a kiválasztást mozgassuk a képkockán belül, ezért ha valami mellément, akkor csak az **Undo** parancs marad és próbálkozhatunk újra – ismét egy jó érv amellett, hogy a képkockákat kiexportáljuk és a *Paint Shop Pro*-ban szerkesszük.

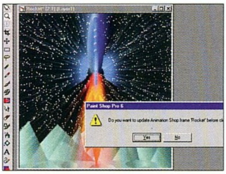


A szövegeffekteket is úgy kell alkalmazni, mint a képi effekteket vagy az átmeneteket. Itt azonban a Customize **pont alatt teljesen szabadon alakíthatod, hogyan jelenjen meg az animált szöveg.**

Effektív munka

Mint már említettük, a programban különböző effekteket és átmeneteket készíthetünk – ezek a legérdekesebb és legfontosabb szerkesztő eszközök. Használhatod az effekteket egyik vagy másik kockán, de akkor a változás az előző képhez képest túl hirtelen lesz. Ha viszont átmenettel dolgozunk, akkor az *Animation Shop* automatikusan elkészíti nekünk a köztes képeket, így az egész egy lágy átmenet lesz majd, olyan hosszan, amit a párbeszédablakban megadunk. Meg is fordíthatjuk az effekteket, akár a párbeszédablakban, akár a **Frame** ablakban. Ehhez ki kell választani azokat a képkockákat, amelyek sorrendjét meg akarjuk változtatni, majd az **Animation** menü **Reverse Frames** parancsával megfordíthatjuk a kockák sorrendjét.

Használhatunk szövegeffekteket is, és ezek között van néhány megdöbbentően kifinomult (lásd a fenti gyakorlatot). Az *Animation Shop* minden effekt után létrehozza a kész képkockákat, így egyszerre nem alkalmazhatunk több effektet.



Bár az *Animation Shop*-ban megvannak az alapvető szerkesztőeszközök, jobban jársz, ha inkább átviszed a képeket a *Paint Shop Pro*-ba.

Az animációkat végül is könnyű megérteni és megalkotni, de ha gyors eredményre vágysz, az *Animation Shop* két varázslóval is segít, amit a **File** menüben találsz. Az **Animation Wizard** végigvezet az animáció paramétereinek beállításain, és segít kiválasztani azokat a képeket, amelyekből az animáció építkezik. A **Banner Wizard** számos animált effektet kínál, amit szövegre lehet alkalmazni.

PCF

Próbáld ki

- Fordítsd meg az animációt a **Gaussian Blur** effekt után, így nem elhomályosodik, hanem kiélesedik a kép.
- Hangsúlyozd ki az animáció elejét és végét úgy, hogy hosszabbra veszed az első és utolsó képkocka idejét.
- Kattints jobb gombbal az eszközsorra, és válaszd ki, hogy melyik eszközsor jelenjen meg, vagy húzd le a képre, külön palettába.
- Készíts diavetítést az **Animation Wizard**-ban egymás után elhelyezett képekkel, közöttük **Fade** átmenettel feketébe.
- Tanulmányozd az **Image Effects** tartalmát, különösen a víz alatti (**Underwater**) effektet, amelyet teljesen testre lehet szabni.

Zsargon

Animált GIF (Animated GIF): Olyan GIF-fájl, ami nem csak egy képet tartalmaz, hanem több képkockát. Ezeket a böngészők animációként játsszák le.

Reklámcsík (Banner): Weblapokon megjelenő kép, általában hirdetést vagy a cég elérhetőségét tartalmazó grafika.

Cella (Cell): A képkocka másik elnevezése. Az egyik kép a sok közül, amelyek gyors egymásutánban az animációt adják.

Pipetta (Dropper): Színmintavevő eszköz, a kép tetszőleges pontjáról veszi ki a színt, amit utána festőszínként használhatunk. Nagyon hasznos animált GIF-ek esetében, ahol korlátozott a színpaletta.

Lejátszási sebesség (Frame Rate): Ez az érték mutatja meg, hogy az animációban másodpercenként hány kép jelenik meg. Az *Animation Shop* alapértelmezett értéke 10 fps (frames per second), bár itt inkább időtartamot adhatunk meg (azaz egy tized másodpercet).

Paletta (Palette): Álló vagy animált GIF-képeken használt színek összessége; legfeljebb 256 színt tartalmazhat, ezért van szükség az *Animation Shop* optimalizálási eljárására animált GIF mentésekor.

A jövő hónapban

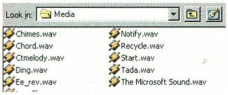
Folytatódik a *Paint Shop Pro* tanfolyam, és megmutatunk mindent, amire a fotóretushoz szükséged lehet. Kijavítani a vörös szemet, lekozmetikázni a pattanást, összeragasztani a szakadásokat és kisimítani a ráncokat egyszerű. Akár szkennert használsz, akár digitális fényképezőgépet, vagy csak a régi családi ereklyéket rakosgatod, megmutatjuk, hogyan hozhatod ki a legtöbbet a *Paint Shop Pro*-ból.

A Windows új hangjai

Körülbelül annyira izgalmasak a Windows hangjaid, mint egy Dolly Roll sláger? Mégis szereted az egyedi dolgokat? Megmutatjuk, hogyan adhatsz egyéni hangzást a PC-dnek.

A WINDOWS HANGJAI LEGINKÁBB szánalmas kattanások, pittyenések, és ha szerencsés vagy, csak ritkán hallhatod azt a reccsenő hangot, ami kérlelhetetlenül jelzi, hogy valamelyik programban hiba történt.

Ha Windows 98 vagy Win95 Plus! terpeszkedik a gépeden, a grafikai felület és a hanghatások megváltoztatásához használhatod a Microsoft által előre beállított témák egyikét. A legtöbb hanghatás azonban sajnos borzasztó unalmas, és nem tartalmazzák például a *Quake III* klasszikus „Prepare to fight" bemondását,



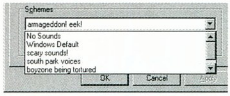
A c:\windows\media mappa számos kipróbálásra érdemes hangot tartalmaz, de bármelyik könyvtárban lévő wave-fájlokat használhatod.

ami pedig igen stílusos hangjelzés lehet egy rendszerhiba esetén.

Bármilyen hangokat használhatsz, amelyek wave (.wav) formátumban megtalálhatók a gépeden. A Windows eleve tartalmaz néhányat, de az internetről is tölthetsz le újakat. Ha pedig van egy mikrofonod, akkor készíthetsz saját wave-fájlokat is. Kattints a **Start/Programok/Kellékek/Szórakozás/Hangrögzítő** programban a **Record** gombra, és máris mondhatod a magadét.

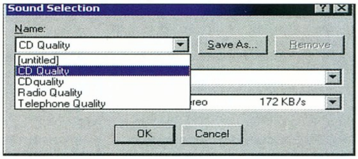
Alacsony hangminőség

Rossz ötlet a Windows indításához egy Beethoven szimfóniát választani.
A wave-fájlok nagyok, és egy óriási, jó minőségű fájl nagyon lelassíthatja a PC-det. Ha saját hangokat veszel fel, használd az előbb említett **Hangrögzítőt**, hogy minél alacsonyabb legyen a minőség. Ehhez mentsd el a rögzített hangfájlt, és válaszd ki a **Fájl/Tulajdonságok/Konverzió** opciót. Egy sor lehetőséggel



Annyiféle hangsémát menthetsz el, amenynyit csak akarsz, és a Sémák **legördülő menüjében választhatsz közülük.**

találkozol a CD-minőségtől (ez a legjobb) a telefonvonal-minőségig (elég rossz). Visszahallgathatod a konvertált eredményt, és ha nem tetszik, kattints a **Visszaállításra** a **Fájl** menüben.



Ha van egy mikrofonod, a saját hangok felvételéhez használhatod a Hangrögzítőt. **Minél rosszabb a hangminőség, annál kisebb a fájl.**

Miután rögzítetted vagy letöltötted a kívánt hangokat, párosítani kell őket az egyes eseményekkel, hogy a Windows tudja, mit mikor játsszon le. Például az új e-mail érkezésekor hallható hangocska a **Figyelmeztetés új levélre** eseményhez kötődik. Az események hangjait a **Vezérlőpult/Hangok** alatt változtathatod meg. Kattints egy eseményre és keress hozzá egy új wave-fájlt.

Sematikus dőzsölés

Ha az eseményekhez hozzárendelted a hangokat, megkaptál egy sémát. Annyiféle sémát hozhatsz létre és menthetsz el, amennyit csak akarsz, és igen egyszerű őket váltogatni: a **Vezérlőpult/Hangok/Sémák** opcióból egyszerűen válaszd ki azt, ami épp kedvedre van, klikkelj az **OK**-ra, és a szomszédok perceken belül dörömbölnek a falon. *PCF*



A *Desktop Architect* (home1.gte.net/fosterk/da/index.htm) egy ingyenes program, amit a PC-d ikonjainak és hangjainak megváltoztatására használhatsz. Ezek sokkal jobbak, mint a Windows hanghatásai.

Kellékek

Ennek a kis leckének a legfontosabb kelléke a hangkártya és a hangdobozok, amikkel már valószínűleg rendelkezel. Nincs szükség extra szoftverekre, minden amire szükséged lesz, megtalálható a Windowsban. Az internetelérés sem létfontosságú, de hasznos, mivel rengeteg hangmintát tölthetsz le a webről.

A jövő hónapban

Nincs értelme fantasztikus hangzásokat és szép kinézetet varázsolni a Windowsnak, ha napokig tart, mire megtalálsz egy fájlt. A következő hónapban megtudhatod, hogyan kell rendbe rakni a merevlemezeden lévő fájlokat, hogy még áramvonalasabbá tedd a PC-det.

Egyéb lehetőségek

Microsoft Plus! 98
www.microsoft.com
Ha végképp nem tudsz mihez kezdeni a pénzeddel, 12 000 forintért hozzájuthatsz néhány újabb asztaltémához és értelmetlen programhoz.

Desktop Architect
home1.gte.net/fosterk/da/index.htm
Sokkal jobb, mint a Windows Témák, nem beszélve arról, hogy ingyenes.

A *Desktop Architect* segítségével teljesen átalakíthatod a PC-d felületét és hanghatásait.

Theme Studio 99
members.aol.com/Pbromilow/project.html
Egy újabb freeware program, ami ugyan nem olyan frappáns, mint a *Desktop Architect*, de azért azt az 1,5Mb-ot megéri letölteni.

Ez aztán jól hangzik!



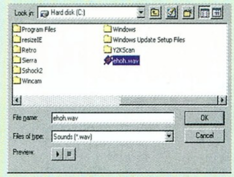
① **A Windows** Start **menüjében lévő** Beállítások **opcióból indítsd el a** Vezérlőpultot. **Itt található meg a** Hangok **nevű ikont. Kétszer rákattintva előtűnik a** Hangok tulajdonságai **ablak.**



② **Amit a Windows eseményeknek nevez, mi úgy mondanánk „ha ez történik, játszd le ezt". Ha egy eseményhez létezik hozzárendelt hang, egy sárga hangszóró jelenik meg mellette.**



③ **Az egyes hanghatások meghallgatásához kattints a** Lejátszás **gombra. A lejátszott fájl neve a bal oldalon található. A legördülő menüből különböző hangokat próbálhatsz ki.**



④ **A legördülő menü általában a** c:\windows\media **mappában lévő fájlokat sorolja fel. A** Tallózás **gomb lehetővé teszi, hogy a meghajtókon lévő bármelyik fájlt kiválaszthassuk.**

Az író eszközök

A statikus HTML-oldalakkal az a probléma, nos, hogy statikusak. De ez egyáltalán nem szükségszerű, csak egy kis JavaScriptet kell elszórnunk az oldalakon, mint ahogy azt most demonstrálni is fogjuk.

A MÚLT HÓNAPBAN LÁTHATTUK, HOGY milyen egyszerűen érdekessé tehetjük HTML-oldalainkat a JavaScriptek segítségével. Ebben a hónapban kiderítjük, hogy a mostanáig statikus oldalainkat hogyan tehetjük némileg dinamikussá JavaScriptek segítségével, így téve azokat intelligenssé és még érdekesebbé.

A JavaScript fontos része, ami ezt lehetővé teszi, az írás (write) eljárás. Ez valójában úgy ír a képernyőre, mintha az normál statikus tag (jelző) lenne. Most azt kérdezhetnétek, hogy akkor miért nem használunk normális HTML-t ugyanerre? A válasz abban a tényben rejlik, hogy a JavaScriptekben változókat is megadhatunk, úgymint az olvasó neve, az idő, vagy éppen az oldal címe, ahonnan az olvasó jött. Ez utóbbival kezdjük.

A JavaScript tudja, hogy az oldalt néző emberke éppen honnan érkezett hozzánk, mégpedig az oldal **document .referrer** tulajdonsága segítségével. Ez természetesen egy változó, de beilleszthetjük a **document.write** eljárás segítségével egy statikus HTML-oldalba. Például:

```
<BODY>
<B>Thanks for coming from
<SCRIPT>
document.write(document.
referrer);
</SCRIPT>
to visit us.</B>
</BODY>
```

Most pedig következzen az aktuális idő, ehhez pedig az **if** utasítást fogjuk használni. A JavaScript ki tudja olvasni az aktuális időt a PC órájából és eltárolja egy változóban. Ezután már hivatkozhatunk az időre, feltételeket köthetünk hozzá vagy megjeleníthetjük azt. A példánkban megvizsgáljuk az idő óra részét és eldöntjük, hogy délután van, vagy sem. Ha igen, akkor megjelenítünk egy üdvözlést, ha nem, akkor pedig egy másik HTML sort. A megvalósítás a következőképpen néz ki:

```
<SCRIPT>
currentTime = new Date();
if (currentTime.
getHours()>11)
{document.write('<B>Jó
Napot</B>');}
else
{document.write('<B>Jó
Reggelt</B>');}
</SCRIPT>
```

Tessék, máris van egy intelligens oldalunk. Az első sor `currentTime = new Date();` a currentTime változóba teszi az időt. A második sor, `if (current Time.getHours ()>11)` tovább bontja az időt órára és megvizsgálja, hogy az idő éppen nagyobb-e, mint 11. Itt találkozunk az okos kis **if** utasítással.

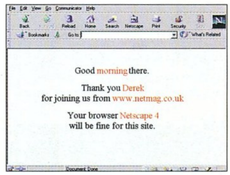
Ha a második sor igaz, akkor az első kapcsos zárójelek közötti utasítások hajtódnak végre. Az **else** utasítás azt jelenti, hogy ha a második sor nem igaz, akkor az utána következő kapcsos zárójelek közti utasítások hajtódnak végre.

Végül pedig jöjjön, ami minden webes embernek állandó fejfájást okoz, vagyis az, hogy a két legnagyobb böngésző (*Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer*) megmagyarázhatatlanul választja ki egy oldal megjelenítésének módját. Könnyen előfordulhat, hogy az egész éjszakánkat azzal töltjük, hogy az egyik böngészőben tökéletesen jelenjen meg az oldalunk, majd amikor a másikban leellenőrizzük, akkor ráébredünk, hogy szörnyű az eredmény. A JavaScript a következőképpen segíthet a probléma megoldásán.

```
<SCRIPT>
if (navigator.appName.
indexOf("Explorer") > 0)
{document.write('<FONT
SIZE=2>My title</FONT>');}
else
{document.write('<FONT
SIZE=3>My title</FONT>');}
</SCRIPT>
```

Ebben az egyszerű példában az **if** utasítás segítségével megállapítjuk, hogy a böngésző a *Microsoft Internet Explorer*, vagy sem. Ennek a tudásnak a segítségével pedig különböző formázásokat használhatunk a böngészőnek megfelelően. A példánkban ennek megfelelően a szöveg méretét változtatjuk meg.

Nos, ennyi elég legyen erre a hónapra a JavaScript mágiából. Ne feledjétek, ahhoz, hogy ezeket az ötleteket használjátok, nem kell mást tenni, mint a HTML-oldalba valahová beírni a megfelelő sorokat. **PCF**



A JavaScripttel némi mesterséges intelligenciát adhatunk oldalainkhoz. Például külső tényezőktől (mint az idő) tehetjük függővé a dolgokat.

JavaScript és Java

Nagyon sok ember azt gondolja, hogy a JavaScript a Java valamilyen lebutított változata, vagy éppen, hogy a két szó ugyanazt jelöli. Ez nem igaz. Mind a kettő programozási nyelv, de ezzel a hasonlóságnak vége is. A Javát a Sun Microsystems fejlesztette ki, akik egyébként szervergépeket gyártanak (az interneten fellelhető szerverek nagy része Sun termék). Az elképzelés az volt, hogy egy minden célnak megfelelő programozási nyelvet hozzanak létre, ami mindenféle platformon életképes, legyen az akár mobiltelefon vagy intelligens mikrohullámú sütő.

Sosem lett volna azonban ennyire sikeres, ha valaki nem vonja be az internet világába is, egy gyümölcsöző kapcsolatot hozva létre. Ezzel az internet, ami híres a sokféle számítógépes platformjáról, kapott egy egységes programozási nyelvet.

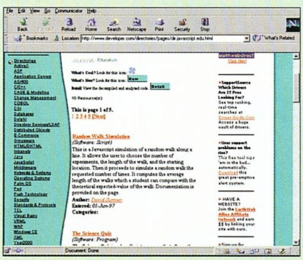
Nagyjából ugyanebben az időben a Netscape kifejlesztett egy szöveges programnyelvet a böngészőjéhez. Eleinte úgy volt, hogy LiveScriptnek fogják hívni, de az utolsó pillanatban megváltoztatták JavaScriptre – lehetséges, hogy éppen azért, hogy összekapcsolhassák (legalább szóban) a népszerű Javával.

Mindez azt jelenti, hogy a két dolog között nincs kapcsolat. Különböző emberek különböző vállalatok részére fejlesztették ki őket. A Java egy teljes programozási nyelv, a JavaScript viszont csak egy szöveges nyelv. Ami hasonlóság esetleg található a kettőben, az annak köszönhető, hogy mindkettő objektum orientált és sokat örököltek a C, illetve a C++ nyelvekből. Tartsuk észben, hogy a Java sokkal összetettebb, sokkal nehezebb elsajátítani.



A Javát sokkal nehezebb megtanulni, mint a JavaScriptet, de segítségével teljes funkciójú alkalmazások is készíthetők. Például ez a tankos játék.

JavaScripttel foglalkozó oldalak



Developer Heaven
www.developer.com

Valószínűleg a legjobb forrás minden programozó számára. Egy csomó mintascriptet találunk itt, amit egyszerűen csak be kell másolnunk a saját oldalunkba. Továbbá nagyon sok példát, illetve oktató anyagokat.



Netscape
developer.netscape.com/tech/javascript/

A JavaScript feltalálóinak oldalai, professzionális és hiteles információk forrása, mint ahogy az elvárható. Milliónyi hasznos dolgot találunk itt.



Ask a Pro
www.inquiry.com/techtips/js_pro/

JavaScript oktató oldalak, ahol a tapasztalt programozók elsősorban az internetezők kérdéseire válaszolnak. Találunk egy külön könyvtárat a régebbi kérdésekről és válaszokról, és feltehetjük a saját kérdésünket is.

Kalibráld be a monitorod

Óvd meg a szemed és fokozd a monitorod teljesítményét. A lényegre koncentrálva megmutatjuk, hogyan teheted ezt meg, még mielőtt a szemésznél kötnél ki.

AMIKOR A HARDVEREK MEGHAJTÓprogramjainak cseréjéről esik szó, a legtöbb ember általában nem mulasztja el a hangkártya vagy videokártya meghajtók legújabb frissítését beszerezni. De mi van a monitorral? Túlságosan könnyen elfeledkezünk arról, hogy a monitor is egy különálló periféria, következésképp bámuljuk a villódzó képernyőt és az elállítódott színeket. Micsoda szerencse, hogy mi itt vagyunk, és segítjük szemed világának megóvását, és azt, hogy úgy használd a monitorodat, ahogyan azt eredetileg szánták.

Amikor először telepítetted a gépedre a Windowst, a rendszer valószínűleg alapértelmezett plug-and-play monitorként ismerte fel a monitorod, ami akármit is jelenthet. Ez olyan, mintha az új, csúcskategóriás videokártyádat Standard Display Adapter (VGA) meghajtóval telepítenéd fel, ezt pedig nem szívesen teszed, ugye? Hát akkor mire vársz még? Az első tennivalód, hogy csatlakozz a világhálóra és töltsd le a monitorod megfelelő meghajtóját. Akkor se ess kétségbe, ha nem tudod, mi a gyártmánya vagy típusa. Valahol a monitorod hátulján van egy műanyaglap, amin feltüntették a gyártót és típusszámot, amit érdemes felírnod valahova.

Most indíts el egy keresőprogramot, hogy megtudd, milyen linkek lelhetők fel. Hamarosan a gyártó honlapján találod magad, ahol a meghajtófájlok közt az után a program után turkálj, aminek neve tartalmazza azt a megjegyezhetetlen szám- és betűkombinációt, amit az előbb jegyeztél le.

Ezután már csak le kell tölteni a meghajtót egy kézenfekvő helyre, majd el kell indítani az Új hardver hozzáadása varázslót. A meghajtó manuális telepítéséhez a felbukkanó kérdéskor válaszd a Nem, egy listáról akarom kiválasztani a telepíteni kívánt eszközöket opciót, a hardvertípus ablakban válaszd a Képernyőket és kattints a Tovább gombra. Végül klikkelj a Saját lemez gombra és keresd elő a korábban lementett meghajtó frissítését. Egyszerű, mint a karikacsapás.

Kellékek

- Internetkapcsolat
- *Monitors Matter* – letölthető az internetről
- *PowerStrip, Copernic 2000* – megtalálhatók a *PCF* CD-n
- Egy monitor

Tesztelni muszáj

Most hogy a megfelelő meghajtót telepítetted, azonnali javulást tapasztalhatsz, különösen magasabb felbontásokban. Ha 15 inches monitorod van, itt az ideje meggyőződni arról, hogy villogás nélkül működik-e 1024x768-as felbontásban.

A dolgok azonban itt nem érnek véget. Töltsd le az internetről a *Monitors Matter* programot (www.csf.org.uk), és mindenféle teszteknek vetheted alá a monitorod, megbizonyosodva afelől, hogy a készülék mentes mágneses interferenciától, a kábeleid pedig nem töröttek és szakadtak. A minél pontosabb eredmény elérése érdekében a szoftver futtatása előtt 10 percig normális körülmények között használd a PC-d és a monitorod.

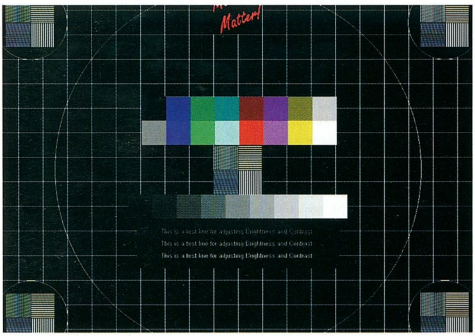
Oké, lefuttattad a *Monitors Matter*-t, és hibát találtál. Mi a teendő? Ha interferenciáról van szó, akkor rakd messzebbre a képernyőtől a hangszóróidat vagy a többi mágneses eszközt. Színprobléma? Rántsd elő a *PowerStrip*-et (lásd lent), és meg is van a megoldás. Ingadozik a feszültség? Szerezz be egy feszültségingadozás-védőt. Ügyes munka. Rakd fel a lábad az asztalra és igyál egy teát – vagy egy sört. PCF

Dönteni nehéz

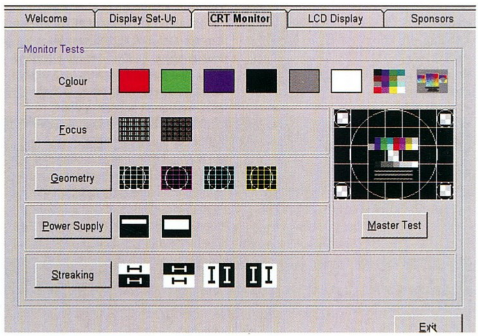
Egy új monitor vásárlásának gondolatán töröd a fejed, de bizonytalan vagy a döntést illetően? Akkor látogass el ide: **www.csf.org.uk /csf/campaigns/monitors-matter /monitors-matter.htm**, és olvasd el az ott található ügyes kis útmutatót.



A kép szépen beállítható, de sajnos a hölgy nem jár együtt a programmal.



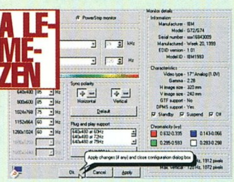
Ez a fényesség és kontraszt beállítását segítő képernyő. Ahogy a szíved diktálja…



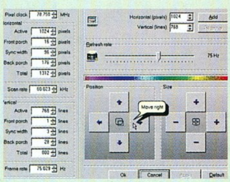
A *Monitors Matter* lehetővé teszi, hogy leteszteld, vajon megfelelően működik-e a monitorod képernyője. A szoftvert letöltheted az internetről. Rajta hát, nyomás kalibrálni!

Finomhangolás

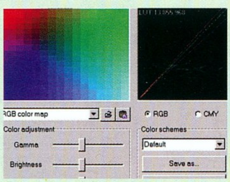
A LEMEZEN



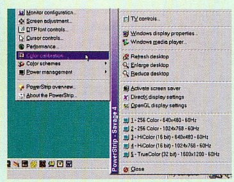
① A telepítés után indítsd el a *PowerStrip*-et a Start menüből. A konfigurációs kérdések megválaszolása után egy eszköztár jelenik meg. Kattints a kérdőjelet mutató monitorra. Így megtudhatsz minden információt a monitorodról és képességeiről.



② A finomhangolás elvégzéséhez kattints az Information melletti jobb ikonra. Nézd meg, mennyire tudod megnövelni a frissítés gyakoriságát. Ez minél magasabb, annál stabilabb a kép. Ha a kép elromlik, várj tíz másodpercet, és visszaáll a legutóbbi állapot.



③ A 3D-s kockát tartalmazó ikon segítségével pontosan bekalibrálhatod a monitor színeit. Használd a gamma, a brightness és a contrast funkciókat, a Temperature beállításával pedig a színeket veheted hidegebbre vagy melegebbre.



④ Ha a *PowerStrip* a háttérben fut, minden funkció gyorsan elérhető az Indítópultból. Jobb egérgombbal rákattintva a PowerStrip ikonra, megnyithatod a különböző menüpontokat. Tapasztald ki a bőséges választékot, és használd a legkényelmesebb beállításokat.

Hogyan telepíts új merevlemezt?

Egy kicsit elbizonytalanodtál? Mégis szívesen kiegészítenéd a PC-d tárhelyét néhány gigabájttal? Akkor most megmutatjuk, hogyan szerelj be egy új merevlemezt.

HISZED-E VAGY SEM, EGY ÚJ MEREVlemez telepítése, vagy a régi cseréje annyira egyszerű dolog, hogy te magad is nyugodtan elvégezheted. Ez idő tájt a Depóban (**www.depo.hu**) egy 17,3Gb-os Quantum merevlemez 39 875 Ft-ba kerül, azaz 1Mb mindössze 2,30 Ft-ot kóstál. Valójában csak a legelvetemültebb PC-felhasználóknak szükséges enynyi hely, ám azt a PC-s világ minden polgára tudja, hogy a „túl sok" nem szerepel az értelmező szótárunkban.

Amikor egy új merevlemez kerül szóba, az első kérdés mindig az, vajon kiegészítsük vagy kicseréljük a régit. Mi azt tanácsoljuk, hogy – ha van hely fizikailag – tartsd meg a már meglévőt, és tedd be mellé az újat. Mindig hasznos, ha külön merevlemezen tárolod az operációs rendszert, illetve az egyéb fájlokat, játékokat, alkalmazásokat. Ezáltal sokkal gyorsabb és jobban kezelhető lesz a rendszer. És ami még fontosabb, egy esetleges összeomlás sokkal kevesebb kárt okozhat. A tárhely mellett csupán néhány adatot kell megvizsgálni a vásárlás előtti döntéskor.

A PC-s világ minden polgára tudja, hogy a „túl sok" nem szerepel az értelmező szótárunkban.

A spin rate például elmondja, hogy maga a lemez milyen gyorsan pörög.

Felpörgetve

Néhány merevlemez tényleg rendkívül gyors, akár a 10 000 rpm (fordulat/perc) vagy afölötti gyorsaságot is elérve, fénysebességgel olvassa és írja az adatokat – persze nem olcsón. Kijelenthetjük, hogy jelenleg az elfogadható merevlemezek sebessége 5400 és 7200 rpm között helyezkedik el. 5400 rpm a minimum, de ez már ritkán fordul elő a tíznél nagyobb Gb-os piaci szegmensben. Mint mindig, ebből is a leggyorsabbat érdemes megvenned, amit még megengedhetsz magadnak.

A meghajtók általában IDE interfészt használnak, ami a leglassabb adatátviteli technológia, ám olcsó és a mindennapi használathoz bőven megteszi. Gyakran találkozhatsz olyan kifejezésekkel, mint az UDMA33 vagy UDMA66, amelyek csupán arra utalnak, hogy az adatátvitel sebessége 33, illetve 66Mb másodpercenként. Hozzá kell tennünk, nem valószínű, hogy ez a sebesség a valóságban is realizálódik.

Egy másik fontos paraméter az elérési idő, melyet milliszekundumban mérnek, s értéke minél kisebb, annál jobb. Minél kevesebb időt tölt a meghajtó az adatok megkeresésével, annál hamarabb végrehajtja az adott feladatot. A normális érték 8-10 ms között van, az ennél magasabbat érdemes elkerülni. *PCF*

Merev életvitel

Nagy az összevisszaság a merevlemez technológiák között. A legtöbb meghajtó IDE vagy EIDE interfészt használ, ahol a meghajtó egy szalagkábellel csatlakozik az alaplaphoz. Azoknak, akik nagyobb adatátviteli sebességre vágynak, a Small Computer Systems Interface-t (SCSI) kell választaniuk. Az SCSI merevlemezek egy SCSI kártyán keresztül csatlakoznak az alaplaphoz. Ezek általában PCI-os eszközök. Találkozhatsz régebbi ISA SCSI kártyákkal is, azonban a PCI-portok megnövekedett áteresztőképességének fényében ezek vesztettek a népszerűségükből.

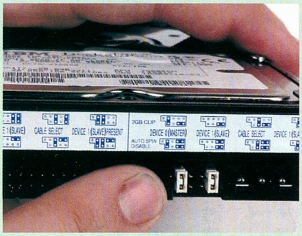
Töretlen fejlődés

A merevlemezek nem sokat változtak a kezdetek óta, de a teljesítményük drámaian megnőtt. Az élvonalba tartozó fejlesztők – mint az IBM, a Western Digital, a Seagate – egyre kisebb, gyorsabb és megbízhatóbb eszközöket dobnak piacra. Az IBM termékskálája tartalmaz egy 340Mb-os mobil meghajtót, melynek átmérője 2,5 cm, s nem nehezebb egy ceruzaelemnél. Méreténél fogva tökéletesen használható digitális kamerákban, notebookokban, palmtopokban és mobiltelefonokban. Bár egy jól összerakott merevlemez élettartama megegyezik a PC-ével, kényes mozgó alkatrészeket tartalmaznak. Egy véletlen baleset (leejtés) visszafordíthatatlan károsodást okozhat, mely végleges adatvesztéshez vezethet. Másrészt viszont sok kutatás folyik az optikai tárolókkal kapcsolatban, melyek jóval megnövelhetik a tárolókapacitást a mai technológiákhoz képest, és ami még fontosabb, gyakorlatilag megszüntetik a fenti balesetek okozta károk veszélyét.

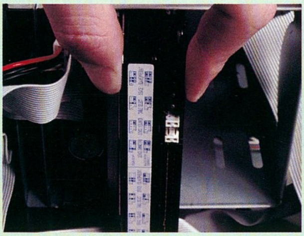


Gyerünk, szedd össze magad és telepítsd fel az új merevlemezed.

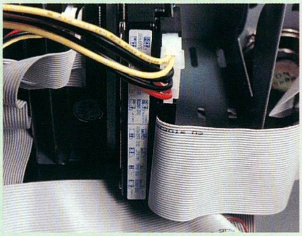
Házi feladat



① Először meg kell határozni a megfelelő prioritást, elérési sorrendet. Ha van másik merevlemezed is, az új lesz a másodlagos egység. Ez a merevlemez hátsó részén található kapcsolókkal, jumperekkel állítható be.



② Most nézz ki magadnak egy szabad helyet a házban a rögzítéshez. A merevlemez a floppymeghajtókhoz hasonlóan a 3,5 inches rekeszbe illeszthető, de ha csak 5 inches rekeszed van, tartókonzolokkal oda is beteheted.



③ Csatlakoztasd a meghajtó hátsó részéhez az IDE szalagkábelt és a tápkábelt. Kapcsold be a PC-t, lépj be a BIOS-ba, ahol a Peripheral Configuration, vagy egy hasonló nevű almenüben ellenőrizheted, hogy felismerte-e a gép a meghajtót.

Használd a Windows billentyűt

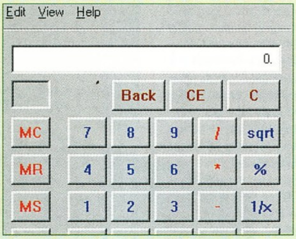
Új dimenziók nyílhatnak meg előtted a billentyűzet Windows gombjának megismerésével. Kis túlzással...

IGAZÁN TÖBBRE IS HASZNÁLHATNÁD EZT a fránya kis gombot, ami a Microsoft repülő ablakot ábrázoló logóját viseli, és gyakorlatilag minden klaviatúrán megtalálható, amit 1995 óta gyártanak. Különös módon azonban a PC-felhasználók jelentős része soha nem nyúl hozzá. És azok is, akik használják, felét se ismerik azoknak a billentyűkombinációknak és trükköknek, amit az magában rejt. A legalapvetőbb és legismertebb funkciója a Windows billentyűnek, hogy könnyedén elérheted a **Start** menüt, majd a nyilakkal navigálva elindíthatod kedvenc játékod vagy alkalmazásod. Halálosan egyszerű, és nem kell az egérrel bajlódni.

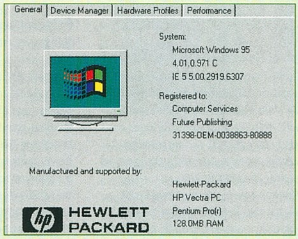
Gyakran találkozol vele akkor is, amikor idegesítő módon beleakad az ujjad, miközben a billentyűzetet csépeled. Ismét érdemes azonban számításba venni a Windows billentyűt, mivel – mint ahogy látni fogod – ez egy előre programozott gomb, s néhány zseniális billentyűkombinációval sokkal többet tehetsz vele, mint a **Start** menü megjelenítése. Miután pedig a gomb használatának minden csínját-bínját megismerted, sokkal könnyebben végrehajthatod a billentyűzettel az alapvető Windows funkciókat.



① Gyakran előfordulhat veled, hogy el szeretnéd érni a desktopot, akár hogy megnyiss egy fájlt, használd a lomtárat, vagy megbámuld a wallpapert. Ahelyett, hogy fáradságosan lehúzogatnád az ablakok tucatjait, nyomd le egyszerre a [Win] és [M] gombokat. Na és ha újra meg kell őket nyitni? Ez is ugyanolyan őrjítő egérráncigálás. Nos, nem. Tartsd lenyomva a [Shift]-et és ismét üsd le a [Win] és [M] billentyűket.



② És mi történik, ha meg szeretnél találni valamit a merevlemezen lévő fájlrengetegben? A legtöbben a Start **menüből indítanák el a** Keresés **parancsot, a jól informáltak azonban inkább a [Win] és [F] billentyűkombinációval indulnak a kutatásra. A kevésbé használt alkalmazások, mint a Számológép vagy Jegyzettömb indításához a [Win] és [R] gombokkal jeleníthető meg a** Futtatás **parancssor.**

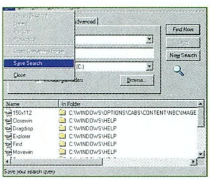


③ Említettük, hogy a PC tulajdonságai is elővarázsolhatók a Windows billentyűvel? Csak nyomd le a [Win] és [Pause] vagy [Break] (a klaviatúrától függően) gombokat, és máris feltűnik ez az ügyes kis ablak, amiben megtekinthető a processzor sebessége, a memória mennyisége, és még a felhasználó neve is. Most már ismered néhány titkát a Windows billentyűnek, hát ne habozz használni.

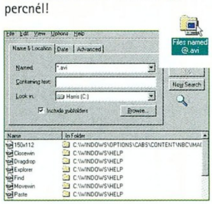
Mentsd el a kereséseket

Mentsd el a gyakran végrehajtott kereséseket későbbre.

Legtöbbünk rendszeresen használja a **Start** menübe épített **Keresés** funkciót. Gyakran szeretnénk egy-egy listát a PC-n lévő összes video-, kép- és hangfájlokról, esetleg a *Word* dokumentumokról. Előfordulhat, hogy a mindennapos dokumentumoknak vagy fájltípusoknak hetente akár többször is utána kell nézni. Spórolj hát az időddel, és mentsd el a kereséseket, illetve azok eredményeit. Egyszerű és nagyszerű, ráadásul az egész nem tart tovább egy percnél!



① A Start **menü** Keresés **opciójában kattints a** Fájlok vagy mappák **funkcióra. Írd be a keresési kritériumot, és klikkelj a** Keresés **parancsra. Miután a találatok hosszú listája legördült a képernyőn, a** Fájl **menüben kattints a** Keresés mentése **opcióra.**

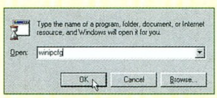


② Észreveheted, hogy az eredmény a desktopon került elmentésre .FND formátumban. Kétszer rákattintva a fájlra ismét láthatod a listát, ez a módszer pedig sokkal gyorsabb, mint minden alkalommal ugyanazt begépelni, amikor meg akarsz valamit találni.

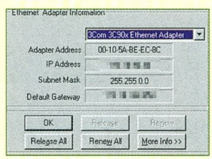
Fedezd fel a saját címed

Áruld el az ismerőseidnek az online címed.

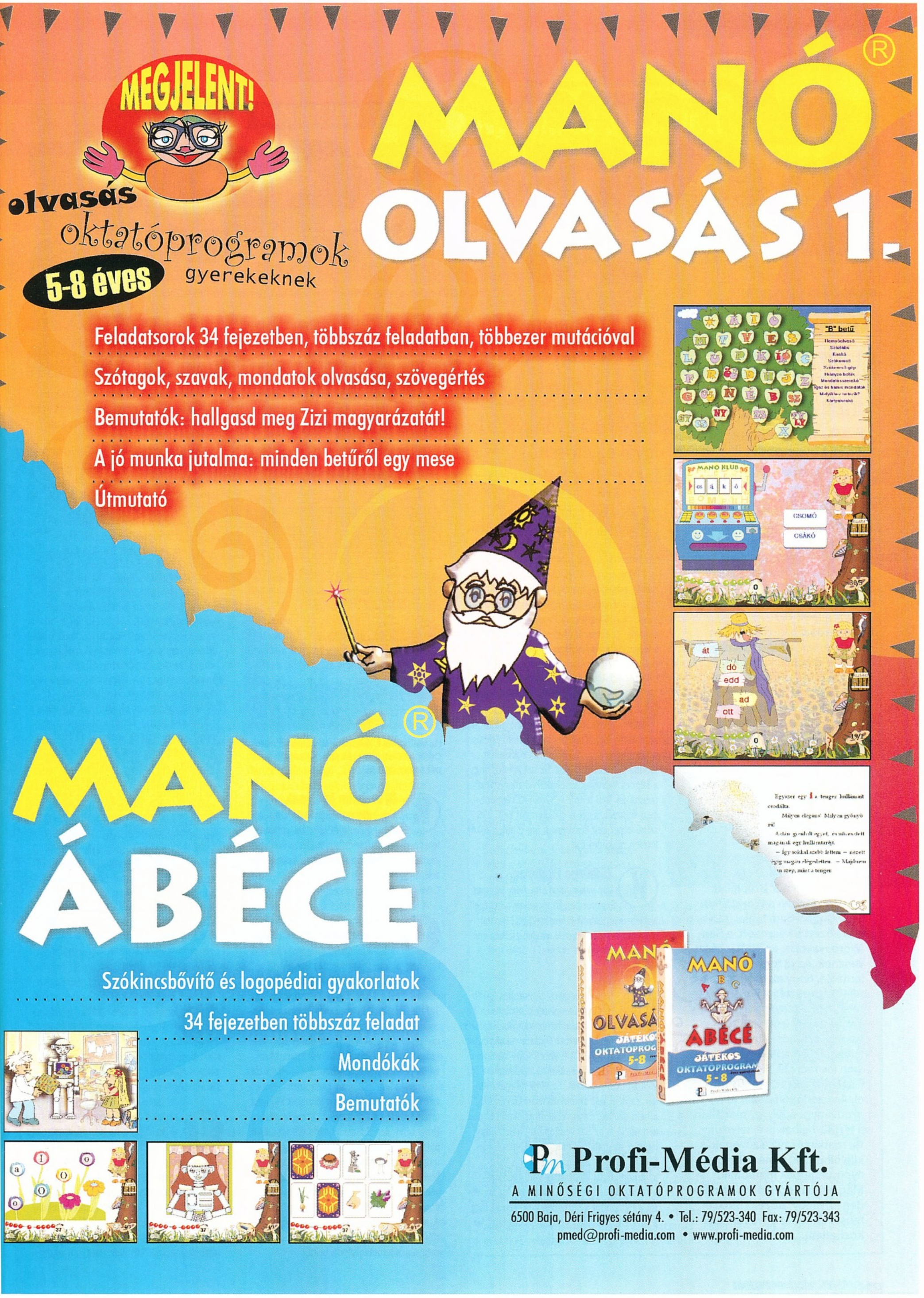
Minden alkalommal, amikor az internetre csatlakozol, a PC-d kap egy saját egyedi azonosítószámot, amit IP címnek hívunk. Ez valahogy így néz ki: 204.13.53.243. Ugye milyen unalmas? Valójában a legtöbb embernek csak akkor van oka ez után kutakodni, amikor azt akarja, hogy valaki az interneten keresztül csatlakozzon a saját gépére. Rendszerint egy *Quake*-es csetepatéhoz. Ha nem tudod, hogyan tudhatnád meg az IP címed, íme egy hasznos módszer, ami ott lapul a **Start** menüben.



① Ha csatlakoztál az internetre, nyisd meg a Start **menüt és kattints a** Futtatás **funkcióra. Írd be a** winipcfg **parancsot, és egy kevésbé ismert ablak jelenik meg, ami sok hasznos információt mutat a PC-d internet kapcsolódásáról. A miénket elrejtettük, az ördög nem alszik.**



② Itt látszik az IP címed. Add meg az egyik barátodnak, kezdjetek egy multiplayer játékot, és ő az IP cím beírásával rád csatlakozhat. Ez a cím rendszerint minden csatlakozás alkalmával változik, így minden új internet csatlakozáskor ellenőrizned kell az új IP címed.



MEGJELENT!
olvasás
oktatóprogramok
5-8 éves
gyerekeknek
MANÓ®
OLVASÁS 1.
Feladatsorok 34 fejezetben, többszáz feladatban, többezer mutációval
Szótagok, szavak, mondatok olvasása, szövegértés
Bemutatók: hallgasd meg Zizi magyarázatát!
A jó munka jutalma: minden betűről egy mese
Útmutató
"B" betű
MANÓ KLUB
CSOMÓ
CSÁKÓ
át
dó
edd
ad
ott
MANÓ®
ÁBÉCÉ
Szókincsbővítő és logopédiai gyakorlatok
34 fejezetben többszáz feladat
Mondókák
Bemutatók
MANÓ
OLVASÁS
JÁTÉKOS
OKTATÓPROGRAM
5-8
MANÓ
ÁBÉCÉ
JÁTÉKOS
OKTATÓPROGRAM
5-8
Profi-Média Kft.
A MINŐSÉGI OKTATÓPROGRAMOK GYÁRTÓJA
6500 Baja, Déri Frigyes sétány 4. • Tel.: 79/523-340 Fax: 79/523-343
pmed@profi-media.com • www.profi-media.com

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Segítség

Bevezető

Úton a segítség

PCF Segítség
1306 Budapest 35, Pf.: 141
pcformat@cmk.hu

Rögtön a bevezető elején szeretnék egy kis titkot megosztani veletek... Míg mindenki szokásos hétköznapi problémáira keresi az orvoslást – hogy már megint lefagyott a gépe, meg hogy a 16 gombos gamepad összeakad a CD-ROM saját hangerőszabályzójával –, ezalatt lassan, csendben megváltozik a világháló arculata. Az internetes oldalak egyre színesebbek, egyre több a szépen tervezett grafika, a letöltés meggyorsítására pedig már évekkel ezelőtt megjelent az első vektorgrafikát támogató formátum, a Macromedia által fejlesztett Flash. Hogy ez a megjelenítési forma a web jövője, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a többek között a Photoshopról ismert Adobe is bejelentette saját vektorgrafikus formátumát, az SVG-t (Scalable Vector Graphics). A fejlesztésben a World Wide Web Consortium tagjai (többek között a Microsoft, a Sun Microsystems, az IBM) is részt vesznek. Az új formátum jellemzője, hogy az állományok minőségvesztés nélkül átméretezhetők, tartalmazhatnak animációt és interaktivitást is. Az SVG számos effekt, szűrő alkalmazására is képes, így igen kis méretű állományokkal is látványos hatások érhetők el. A vezérlőkód pedig XML szabványra épül, így magában a HTML-fájlban is elhelyezhető, ráadásul így a szövegek is kijelölhetőek, kimásolhatóak, nyomtathatóak maradnak. Még néhány hónap, és ha minden jól megy, az első SVG fecskékkel már a weben találkozhatunk...

VÁGJUNK BELE

Itasd fel a gyöngyöző verítéket a homlokodról... igyál egy frissítőt... és kezdd el hatodszorra is a teljes rendszertelepítést. Így válik nemesbbé a lélek...

Logó gondok

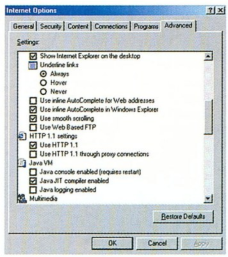
K Tudom, hogy a Windows záróképernyője, ami kikapcsoláskor jelenik meg, egy bitmap fájl, csak éppen logow.sys-nek hívják, és a Windows könyvtárban csücsül. Eltávolítottam az eredeti állományt, helyesebben felülírtam egy saját képpel. A rajzolóprogram szépen meg is nyitja, de mikor a gép valóban kikapcsol, egy rémálom az egész. Mit kell még tennem, hogy a helyes formátumra hozzam?
Chris Botha

V A Windows nyitó- és záróképének megjelenítésekor a kártyához mellékelt specifikus videomeghajtó már nem aktív, egy általános megjelenítő felelős a kép kirajzolásáért – mintha Csökkentett módban működne a gép. Ez azt jelenti, hogy a képnek nemcsak az eredetivel megegyező méretűnek kell lennie – 320x400 képpont –, de a színmélységet is csökkenteni kell. 256 színű képet kell készítened, így minden tökéletesen működni fog.

Túlbuzgó Explorer

K Van valami mód arra, hogy Internet Explorer-ben kikapcsoljam a begépelt webcímek automatikus kiegészítését? Baromi idegesítő, hogy megpróbál minden esetben gondolatot olvasni a gép.
Chaz Heap

V Az automatikus címkitöltés (angolul AutoComplete) kényelmesen kikapcsolható, ha az Internet Explorer 5.0-ban a Tools/Internet Options menüpontot választod, majd az Advanced fülre kattintasz. Itt keresd meg a Use inline AutoComplete for web addresses pontot. Ez visszaállítja a rendet, és nem lesz automatikusan kiegészülő a beírt szöveg. Ez egyébként az alapértelmezett opció is az 5.0 verzióban – lehet, hogy egyszer megtaláltad már, és bekapcsoltad? Esetleg IE 4.0-t használsz, mert ott még az automatikus kiegészítés volt gyárilag a nyerő. Mindenesetre a megoldás kulcsa ettől a pillanattól a kezedben van, keresd meg a megfelelő opciót, és kapcsold ki. Vagy be.



Ha véletlenül bekapcsoltad volna az AutoComplete-et, itt az idő eltávolítani azt a pipát a négyzetből.

Új webcím jelölések

K Úgy hallottam, létezik egy új magasszintű domain-név osztály az Interneten, a.web. Mikor lesz ez is hozzáférhető, ki lesz jogosult a használatára, és milyen típusúak lesznek az ilyen címmel rendelkező oldalak?
T. Craig

V A .web, mint domainnévben szereplő megkülönböztetés nem egyedülálló jelenség, tulajdonképpen egy nagyobb javaslatcsoport része. Az új, funkció szerint osztályozó végződéstervek között szerepel többek között még a .biz, .shop, .info is. Bárkinek hozzáférhetőek lesznek, aki csak ilyen névvel szeretne új címet regisztrálni – most sincs rá szabályzat, hogy egy jótékonysággal foglalatoskodó oldal nem használhatja a .comot a nevében. Az új elképzelés lényege az lenne, hogy a .web részt olyan cégek domainnevei tartalmazzák, akik kifejezetten internetes szolgáltatásokat nyújtanak. Hogy a tényleges engedélyezés mikorra várható, arról pontos elképzelésünk még nem nagyon van – a különböző kormányzati és kereskedelmi szabványokért felelős döntéshozók már időtlen idők óta szülik az új típusú domainnevek problémájának megoldását. A .web és társai már legalább két éve felmerültek lehetőségként, de a végleges döntés még nincs látótávolságon belül.

Olvasói tipp

Az előző számban van egy „cikk" a Windows Bajok témakörnél, ebben Zombori Gábor kérdezi, hogy mit kell tenni akkor, ha egy program össze-vissza szemetel a Windowsban, és bizony ez a szemét uninstall után is megmarad. A választ – galád módon – kiegészíteném, hogy esetlegesen tudjak segíteni másokon. Szóval a telepítő programok egyrészt a merevlemezre, másrészt a system registrybe írnak adatokat. Tapasztalatból tudom, hogy a registryben lévő szemét esetenként jobban lassítja a gépet, mint a lemezen lévő. A – majdnem – tökéletes uninstall kézenfekvő (nem én találtam ki!): A telepítés előtt el kell indítani egy programot, ami megjegyzi a vinyó és a registry állapotát, majd ugyanezt a telepítés végén összehasonlítja az új állapottal. A különbségeket eltárolja. Uninstallálásakor pedig semmi más nem történik, mint a tárolt fájlnak a segítségével visszaállítjuk a telepítés előtti állapotot. Ügyes, ugye?

Ahhoz viszont, hogy az uninstall tökéletes legyen – tapasztalat – célszerű csökkentett módban működő gépen ezt végrehajtani, mivel az éppen betöltött .dll-ek, stb nem törölhetők (normál módban). A programok, amik ezt elvégzik, programtechnikailag nem túl bonyolultak, s több ezek közül még számos más karbantartást is tud. Én konkrétan a Remove-IT nevű programot használom, mely shareware változata számos webkikötőben letölthető.
Üdv.: Battery Peter

Tréfás szöveghíd

K A Word – File menüjében találtam ezt az öt szép Text Bridge opcót. Nekem egy is elég lenne, de nem tudom leszedni. Van valami megoldás?
Üdv: Himer Attila

V Látjuk a képet, igen szép... Ez a TextBridge, ha jól emlékszem, egy OCR (karakterfelismerő) program, és valószínűleg a telepítésekor hozta létre a bejegyzéseket – sajnos többet is. Két ötlet:
1. Szedd le magát a TextBridge-et, és inkább ne is tedd vissza – az ékezetes karaktereket nem kezeli helyesen a program. Helyette célszerűbb a Recognitát használni, ha megvan valahonnan (szkennerekhez nagyon sok he-



Meglepetés! TextBridge invázió az Office-ban!

Olvasói tipp

Még egy adag trükk a Windows gomb használatára! A leírtak Win98 vagy Win95+IE 5 alatt működnek.

[Windows]+[c]	Irányító pult (Control panel)
[Windows]+[v]	Vágólap megjelenítő
[Windows]+[i]	Egér beállításai
[Windows]+[k]	Billentyűzet beállításai
[Windows]+[p]	Nyomtatók mappa

S. Cohen

lyen ez a program járt);
2. Telepítsd újra magát a Wordöt, ennek orvosolnia kellene a kérdést.

K: Menjünk együtt operába

Van az opera nevezetű böngésző, állítólag létezik hozzá magyar leírás, illetve magyarosítás. Hol lehet ezt megtalálni? Válaszotokat előre is köszi,

Sakac

V: Nem kevés vadászat után ráakadtunk az Opera nevet viselő böngésző magyar verziójának nyomaira (az Opera 3.60 böngésző magyar verzióját valóban az XLR8 készíti, nem rossz helyen kerestél), de az XLR8 Szoftver Fóruma (www .xlr8.hu/forum) szerint még várnunk kell a honosított verzióra. Itt találtuk a magyarítást végző XLR8 levelét is: „Az Opera lényege az, hogy sokkal kisebb igényű, sokkal gyorsabb böngésző – de tökéletesen HTML kompatibilis, támogat SSL-t, Javát stb. A magyar verzió már béta fázisban van, a www.xlr8.hu címen hamarosan megjelenik." – Ez történt 1999. október 16-án. Azóta csak érdeklődő üzenetek érkeztek, sajnos semmi újabb fejlemény. Ha valaki látott már létező magyar Operát (és most nem az épületre gondolok), szívesen vennénk a jelentkezését. Sőt, ha megoldható, még a CD-mellékleten is igyekszünk helyet szorítani neki. Mármint a programnak...

K: Képrablás

Lehet, hogy olyan kérdéssel fordulok hozzátok amely megvalósíthatatlan, de nagyon szeretném ha meg lehetne csinálni. Ez a következő: azt szeretném, hogy egy játékból, (az én esetemben ez a Worms Armageddon Demója), ki lehessen nyomtatni egy képet – mármint egy jelenetet belőle. Ki akarom nyomtatni de van egy kis bökkenő, mégpedig az, hogy nincs nyomtatónk. Ezért én azt szeretném kérdezni, hogy hogyan lehet a jelenetet a vágóasztalra helyezni? Ha lehet valahogy lépésekben magyarázzátok el, mert még kezdő felhasználó vagyok.
KÖSZI!

Bedő Márton

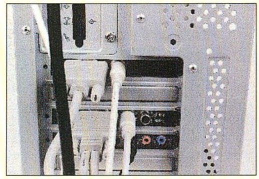
V: Szerencsére a helyzet nem reménytelen, a kérdésre kényelmes megoldás létezik. A Windows már különböző kiegészítő szoftverek nélkül is képes saját képernyőjéről képet készíteni, ha leütöd a Print Screen gombot a billentyűzeten. (Ha csak az aktuális ablakról szeretnél másolatot készíteni, az Alt+Print Screent nyomd meg.) A képernyő tartalma a gomb megnyomásának pillanatában a vágólapra kerül. Ezt ellenőrizheted is a Vágólap megjelenítővel, de a további felhasználáshoz célszerűen valamilyen képszerkesztő programra van szükséged. Még a legegyszerűbb is megteszi, mert a vágólap fogadására szinte mindegyik képes. Indítsd el a képszerkesztő programot, ha eddig nem futott, és egy új dokumentumba illeszd be a képet a Ctrl+V lenyomásával vagy a menüben szereplő vágólap műveletek közül a Paste-et választva. A képet ezután tetszőleges formátumban lementheted, az adott program kínálta lehetőségeknek megfelelően.

A fent leírt egyszerű módszer azonban sok esetben nem működik, egyes programokban (különösen játékok esetén) előfordulhat, hogy ez az általános Windows funkció le van tiltva, vagy ha a játék 3D gyorsítást használ OpenGL-en vagy Direct 3D-n keresztül, a kép nem menthető le, csak egy fekete négyszög látszik majd a helyén. A feladat megkönnyítésére és az esetleges problémák megoldására születtek a különböző „képlopó" alkalmazások. Ezek olcsó, sok esetben shareware programok, melyek számos lehetőséggel egészítik ki a Windows teljes képernyőt másoló alapfunkcióját. A legtöbb programban lehetőségünk van azonnal menteni is a másolt képet, tetszőleges formátumban. Mi határozhatjuk meg a képlopáskor használt billentyűzetkombinációkat, az ablaknak csak egyes területeiről is készíthetünk mentést, és a jobbak használatával még a Direct3D-s és egyéb 3D gyorsító megjelenítette képek is kinyerhetők. Ilyen program pl. a HyperSnap, a Screenthief vagy a Corel Draw szoftvercsomag Corel Capture nevű alkalmazása. A legtöbb shareware program regisztráció nélkül is működőképes, de egy kis névjegyet helyez az így mentett képek valamelyik sarkába.

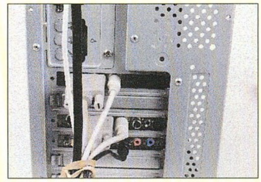
A harmadik lehetőség a legegyszerűbb, ha maguk a játék készítői helyeztek el olyan parancsot a programban, amely arra szolgál, hogy egy emlékezetes jelenetről pillanatfelvételt lehessen készíteni. Legtöbbször 3D-s programokban találhatsz ilyen funkciót, hogy a képek mentését egyszerűbbé tegyék – pl. újságírók és fanatikus játékosok számára. Elég általános, hogy valamelyik funkcióbillentyűre, vagy annak kombinációjára helyezik a parancsot, sokszor pl. az F12-re. ▶

Nyomd le a polipot!

Veled is megesett már, hogy átbuktál a gépből előkígyózó kábelrengetegen? Ints búcsút a munkavédelmisek eme rémálmának mindörökre...



① Mikor először csomagolod ki a PC-t a dobozból, még azzal áltatod magad, hogy az a néhány bekötendő vezeték minden bizonnyal kézben tartható marad. Azután jön a hangfalak bekötése, a fejhallgató és a joystick, meg alkalmanként a gamepad, utána a modem, a helyi hálózat drótjai, és az egész valahogy kezd kisiklani a kezeid közül. A nagy kábeldzsungel elég rondán fest, de ez még csak a kisebbik baj – minden szereléskor szét kell bontanod a gordiuszi csomót, és a géped is sérülékenyebb lehet így. Az állandóan feszülő, rángatott kábel rongálhatja a csatlakozóaljzatot, megszakíthatja a kapcsolatot, vagy egyszerűen leránthatja a gépet az asztalról. Az is igaz viszont, hogy nincs értelme véglegesen a falhoz rögzíteni az összes kábelt, mert ahogy megtennéd, biztosan rögtön utána kellene átkötni valamit.



② Az első megoldás gumiszalaggal összefogni a kábelkupacot. Ez bármilyen háztartási boltban beszerezhető, filléres tétel. Célszerű a szalagokkal egy-egy kábelcsoportot összefogni, például az egeret és billentyűzetet. Másik megoldás az összes kábel egy nagy törzsbe fűzése lehet. A futó kábelek kisebb-nagyobb csoportokban az asztallábhoz is rögzíthetők, növelve a rendezettség látszatát. Az asztal lapjának belső részéhez vagy a parkettához is rögzíthetsz vezetékeket, például egy sor U-szöggel. Ezeken átvezetheted a kábeleket, és még öntapadós hurkok is léteznek, amit kalapálni sem kell. Ezek a szögek végleg itt maradhatnak, de egy fogóval pár perc alatt el is távolíthatod őket, s mivel nem is drágák, megérik a befektetett energiát.



③ Állandóan változó konfiguráció esetén jobb választás lehet a habszivacs henger. Ezt is könnyű beszerezni, és nem drága. Tulajdonképpen egy hozzávetőleg egy méter hosszú szivacs csőről van szó, melynek alsó részén van egy vágat, a két vége pedig nyitott. A nagyobb hengereket a szélüknél szöggel az asztallaphoz vagy a parkettához rögzítheted. A kábeleket csak át kell vezetned a habszivacs hengeren. A szivacs elég jól tágítható ahhoz, hogy több kábel is kényelmesen elférjen benne, de kellően erős a rögzítéshez is. Így a cserebere is nagyon kényelmes, ráadásul a nyitott alsó rész miatt a vezetékek kivezetése nem csak a henger két végén lehetséges.



④ Az eddig látottak jelentették a kis költségekből is megvalósítható, egyszerű megoldásokat, de természetesen a drótmentesítés kérdésére lényegesen professzionálisabb (és persze drágább) válaszok is léteznek. Persze aki már nem tudja, hová is tegye a pénzét, válogasson kedvére. Az első megoldás az USB-port használata. Mivel az USB perifériák láncba fűzhetők, a PC-hez nem kell egy tucat kábelnek vezetnie, elég az első USB eszközt a gépre kötni. Ha például a monitort ellátták USB hubbal, ehhez lehet csatlakoztatni a billentyűzetet és a hangfalakat. Vannak teljesen kábelmentes megoldások is, ilyenek például a rádiótechnológiát felhasználó egerek és billentyűzetek, s ezek ára ma már nem megfizethetetlen. Olyan nyomtatók is megjelentek mostanság, melyek IrDA „szemmel" rendelkeznek, így a legújabb noteszgépekkel és komolyabb asztali gépekkel közvetlenül képesek kommunikálni.

Windows bajok

Naptár ide vagy oda, még nem futott be a Millennium, így hát tovább küzdünk az öreg '98-cal...

Mindörökké Deskbar

K Az előző PCF-ben elolvastam az újabb levelet a DeskBar kérdésben, és már készen is álltam erre az új kihívásra. Felkaptam a PCF legutóbbi számát, csomagoltam három kemény tojást, meg persze hamubasült pogácsát és egy tucat CD-t, majd nekiindultam a küldetés végrehajtásának. A Microsoft honlapján ezt találtam:

„A DeskBar beállító panel egy olyan funkcióhoz készült, amely végül nem került be a programba. A DeskBar panel jelenleg nem működik. Minden szükséges Indítópult és Start Menü funkció elérhető a [Ctrl] lenyomása nélkül is."

Ez nagyon kevéske volt, futottam egy kört a Registry-ben is, amelyből a következő teória született: A DeskBar csak akkor jelenik meg, ha az IE4 vagy IE5 telepítve van a gépen. Mi az, ami még csak ebben az esetben látható? A QuickLaunchBar, avagy Gyorsindító pult! Ezt fel is tudod tenni a Windows Asztalára, és ezzel elő is állhat a DeskBar. Talán ez volt a Microsoft egyik elképzelése a könnyebb programindítás megoldására, de végül elvetették a koncepciót az egyéb indító panelek ellenében. Ezzel az eset megoldva.

Andrew 'Too Much Coffee Man' Porritt

V Hát, a válasz sokkal kevésbé izgalmas, mint amire a kezdetek kezdetén gondoltam, de azt hiszem, a kérdést bőven kimerítettük, így te leszel a DeskBar-kutató pályázat hivatalosan deklarált győztese. A nyereményről majd e-mailben...

Teljes sötétség

K Múltkor egy haverral nézegettük a gépét, kipróbáltunk eztazt, és a felbontásnál beállítottunk 32-bites színmélységet is. Ezek után a képernyő teljesen elsötétült, és azóta nincsen kép, csak a bekapcsoláskor kiírt szövegek, meg a Win98 logo képernyő. Megpróbáltuk újra feltenni a Windows 98-at, de ez sem segített.

Garry

V A jelenség oka, hogy olyan felbontást választottatok, amelyet a grafikus kártya vagy a monitor nem támogat. Indítsátok el a Windowst Csökkentett üzemmódban, a gép bekapcsolásakor tartsátok lenyomva a [Ctrl] gombot, és a képernyő tulajdonságainál állítsátok vissza a felbontást valami kevésbé ambiciózusra. Majd újraindítás.

Makacs mappa

K Van a Start menü alatt egy mappa, amit egyszerűen lehetetlen eltávolítani. Bármikor próbálom meg kinyírni a Start/Beállítások/Indítópult és Start menü menüpontnál az Eltávolítás megnyomásával, a Windows összeomlik, és egy „Általános védelmi hiba...bla...bla..." üzenettel meghal. Ez nem is volna olyan meglepő mondjuk Win95 vagy 98 alatt, de én NT alatt dolgozom. Azt hittem, ezt a rendszert úgy tervezték, hogy ne fagyjon le csak úgy.

James Flynn

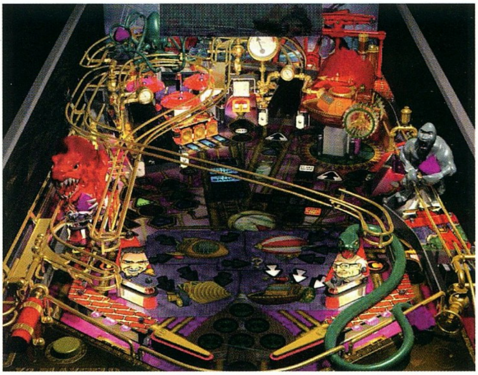
V Szerintem egyik operációs rendszert sem úgy tervezik, hogy sokat omoljon össze...

Mindenesetre a Microsoft Knowledgebase cikkeit elnézegetve úgy tűnik, az NT sokkal több problémát okozott már, mint az összes Win9x együttvéve. Ez persze nem jelenti azt, hogy rosszabb operációs rendszer, csak hirtelen megugrott a Windows NT-re áttérők száma, és ez számos új kihívást jelentett – megjelent sok egzotikus meghajtó, mindenféle egyedi alkalmazásokat akartak futtatni... Az általad felemlegetett hibáért ellenben egy ismert

Olvasói tipp

Ha a géped egyik pillanatról a másikra elkezd mindenféle hibaüzeneteket kiirogatni, indítsd újra a Windowst Csökkentett módban DOS parancssorral. Itt gépeld be: `scanreg /restore`. A Windows ezután induláskor az előző nap Regisztrációs bejegyzéseivel indul majd el újra.

Alan Baird



A Windows regisztrációs adatbázis szerkesztőjének művészien újraértelmezett kezelőfelülete.

probléma a felelős. Az ok az Internet Explorer 5.0 Accessibility Aids komponense. A Microsoft már ki is dolgozta a javító patchet a hiba elhárítására, a következő IE javításban minden bizonnyal szerepelni fog – hacsak a javítás nem eredményez majd még több és kiszámíthatatlanabb hibát. Ha nem tudod kivárni ezt az időszakot, megszerezheted a javítást a Microsoft terméktámogatási oldalain, a www.microsoft.com/support/supportnet/overview/overview.asp alatt. A keresett állomány neve COMCTL32.DLL, verziószáma 5.81.3013.400.

Hálózati huncutságok

K Lenne arra mód, hogy a hálózatra csatlakozáskor megjelenő kis üzenetablak valami fenyegetőbb szöveget írjon ki? Mondjuk olyasmit, hogyha valaki illetéktelenül lép be a rendszerbe, azt elviszi a zsákos ember, vagy leüti a zömítő? Szeretném, ha az öcsém nem érezné úgy, hogy nem figyelmeztették, mikor a gépemre bemászás után egy nagy, nehéz tárggyal teszem számára egyértelművé ezeket a dolgokat.

Simon Distaff

V A személyes véleményem az, hogy kár feladni a meglepetés stratégiai előnyét egy ilyen helyzetben, de ha mindenképp tisztességes harcot szeretnél, a dolog nem kivitelezhetetlen. Win9x alatt kell szerkesztened a Registry fájlt, és meg kell keresned a HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\ CurrentVersion\Winlogon kulcsot. Próbáld ki például ezt:

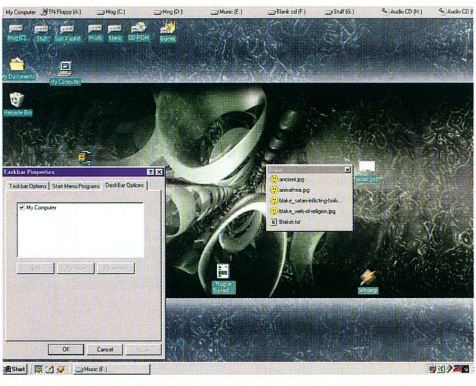
```
"LegalNoticeCaption"= "Figyelj te véglény!"
"LegalNoticeText"= "Ha matatod a PC-met, szívószállal eresztem ki a csontodból a velőt!"
```

Ha Windows NT-vel rendelkezel, a beírandó sorok ugyanezek, de a kulcs más, nevezetesen: HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon.

Dolgos Papa

K Már meguntam a várakozást a használható Windows 2000-re, a számtalan késés, hiba, pletyka és mellébeszélés végleg elvette a kedvem. Végül Windows NT 4.0-t tettem fel a gépemre, a Windows 95 licenszet pedig felhasználtam a gyerekek 486-os gépére, amelyen eddig Windows for Workgroups futott. A két gép ethernet hálózatban van összekötve, mert alkalmanként a gyerekek gépére kötött Canon BJ550-es nyomtatót használni szeretném a saját PC-ről. Ez az elrendezés eddig kiválóan működött, míg Win95 volt a gépemen, nem volt semmi probléma. Ám az NT óta nyomtatáskor mindenféle hibaüzeneteket kapok, miszerint a nyomtató port nem működik, vagy hogy a gép nem tud tesztoldalt nyomtatni. Mi folyik itt? Nem tesztoldalt akarok nyomtatni, hanem végre befejezni egy kis munkát!

Alun Clunes



Peter Gray is sokat meditált a DeskBar kérdésen, de a győztes végül Andrew lett, és nyeremény csak egy van...

V Igazság szerint nem sok választott el attól, hogy a gyermekvédelmi hivatal felé továbbítsam ezt a levelet, mikor megláttam, hogy szegény gyerekek kénytelenek egy 486-ost használni Windows for Workgroupsszal. Azután a Win95 felrakása végül is az előremutató szándék megnyilvánulásának látszott, és még azt is feltételeztem, hogy azért dolgozol otthon a gépen, hogy a plusz pénzből vehess a kicsiknek egy PIII-at.

A leírt hibajelenség mindenesetre nem hardver hiba, hanem teljességgel szoftveres eredetű, és vigasztalódj, nagy valószínűséggel még a Windows 2000-ben is kísérteni fog. Ha megosztott nyomtatód van egy Win95-ös gépen, és a nyomtató jelszóval védett, az NT teljesen légből kapott hibaüzeneteket fog viszszaadni. A Microsoft komolyan töri a fejét a probléma megoldásán, de amíg nem jön a nagy megvilágosodás, két lehetőséged van: távolítsd el a jelszavas védelmet a nyomtatóról, vagy DOS parancssor használatával aktiváld a nyomtatót.
Ennek módja:

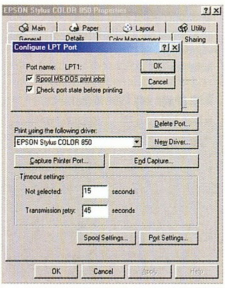
```
NET USE LPT1
\\számítógépnév\
nyomtatónév [jelszó].
```

Persze csak akkor, ha tudod a jelszót. Merthogy könnyen meglehet, hogy a gyerekek adták a rendszerhez, ezzel is erősítve tárgyalási pozícióikat egy erősebb PC megszerzéséhez.

Engedetlen Excel

K Office 2000-et használok, de egyszerűen nem tudom megfegyelmezni az Excel-t. Ha kettő vagy több munkafüzetet nyitok meg egyszerre, az Excel nem hajlandó a kiválasztottból nyomtatni. Tudom, hogy nem a nyomtatóval van baj, mert még az Előnézeti kép sem jelenik meg. A jelenség teljesen független attól, hogy milyen állomány van éppen megnyitva. Szörnyen idegesítő, hogy nyomtatáskor be kell zárnom minden egyéb munkafüzetet, mert különben nem működik a dolog. Különösen azért bosszantó, mert Office95 alatt nem voltak ilyen problémáim.

Sandra Clammerdon



Nyomtatási problémák? Csak magyarázd el a Windowsnak, hogy felejtse el a port ellenőrzését.

V Ez is egy olyan hiba, amelynek orvoslásán a Microsoft teljes erőbedobással dolgozik, de egyelőre nincsen használható javítás. Csak akkor jön elő a gond, ha több munkafüzet van egyszerre megnyitva, és egy speciális COM kiegészítés is a memóriában tartózkodik. A COM a Component Object Model rövidítése, ez olyasmi, mint egy makró, csak egészen más. Mivel ezek a COM-ok nem mászkálnak csak úgy be a memóriába, feltételezhető, hogy a kiegészítés valamelyik űrlap többletfunkcióinak helyes működéséhez kell. A nyomtatáshoz elég, ha a felesleges munkafüzeteket bezárod, mint ahogy tetted azt magad is, vagy megpróbálhatod a COM kiegészítést kilőni a memóriából. A COM eltávolításához a memóriából keresd meg az Office súgójának idevágó fejezetét.

Bezavar a BIOS

K A papám nemrég hazahozott egy számítógépet a munkahelyéről, amit ki akartak selejtezni. Bár monitor és mindenféle gépkönyv nélkül érkezett, beüzemeltük, és minden teljesen jól működött, még egy Windows 95-öt is feltettem rá. Az egyetlen gondom, hogy nem tudom rávenni a gépet, hogy a régi jó HP Deskjet nyomtatómra dolgozzon bármely Windows alatt futó programból. Az egyszerű szövegállományok nyomtatása DOS-ból tökéletesen működik.

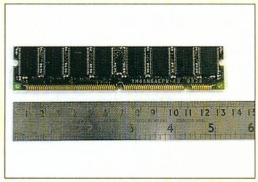
Lee French

V Milyen öreg ez a PC? Van ugyanis jó néhány BIOS chip, ami „printer busy" vagy „printer unavailable" üzeneteket szeret küldözgetni. Nagyon kevés DOS-os program szórakozik azzal, hogy kifaggatja a BIOS-t a nyomtató állapotáról, mielőtt elkezdődne a nyomtatás, így ez nem okoz különösebb problémákat. A Windows viszont minden esetben elvégzi ezt az ellenőrzést, hacsak ki nem kapcsolod az opciót. Ehhez kattints a Beállítások/Nyomtatók menüpontra, válaszd ki a Deskjetet, majd jobb klikk az ikonra és Tulajdonságok. A Port beállításainál megjelenő paraméterablakban kapcsold ki a Check Port State Before Printing (Port ellenőrzése nyomtatás előtt) kapcsolót.

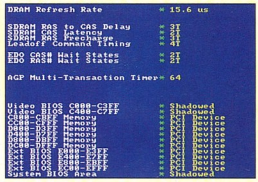
Ha ez nem segít, arra is van lehetőség, hogy teljes egészében megkerüld a Windows nyomtatószolgáltatásait. Kattints a nyomtató tulajdonságainál a Port hozzáadása gombra a Részletek fülön. Itt állítsd be az Egyéb/Helyi portot, és OK. Gépeld be: LPT1.DOS a Port név mezőbe, majd kattints az OK-ra. ▶

RAM azonosítási útmutató

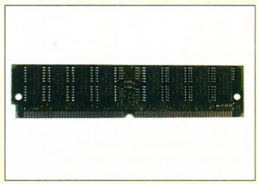
Ha további RAM-ot szeretnél venni a gépedbe, jó tudni, milyen van benne most. Ennek kiderítésére szolgál ez a kis tájékoztató.



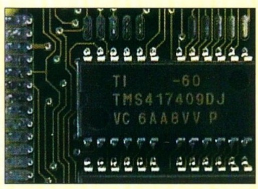
① Az első dolog a külső felépítés meghatározása, itt három fő csoporttal találkozhatunk. A régebbi 386-os és 486-os rendszerek 30 tűs SIMM modulokat fogadtak, melyek hozzávetőlegesen 9 cm hosszúak és 1,25 cm magasak. A Pentiumokban 72 tűs SIMM vagy 168 tűs DIMM modulokat találhatsz. Ezek kétszer olyan magasak, mint a 30 tűs SIMM-ek, a 72 tűs 11,5 cm hosszú, a DIMM pedig egy kicsit több mint 13 cm. Különbség van a sín felépítésében is. A SIMM modulokat 45°-os szögben kellett behelyezni, és a végén függőlegesre pattintani, a DIMM modulokat pedig már eleve függőlegesen kell betenni, és a sín végén található kis karokkal rögzíteni. A DIMM modulokon két kis bemélyedés is található a kontakt peremen.



② A külső felépítés után vegyük szemügyre a RAM típust. A leggyakoribb variációk az FPM (Fast Page Memory), az EDO (Extended Data Out) és az SDRAM (Synchronous Dynamic RAM). Ez utóbbi csak DIMM moduloknál jöhet szóba, de sajnos nincs mód a típus azonosítására úgy, hogy csak kívülről nézünk rá a memóriára vagy annak chipjeire. Sok BIOS setup azonosítja a RAM típust, és a vásárláskor kapott számla is útbaigazításul szolgálhat. Ezen valószínűleg jelölve lesz a keresett típus. Az EDO memória 15%-kal gyorsabb, mint az FPM, az SDRAM pedig hozzávetőlegesen 40%-kal.



③ Sok alaplap használ paritásmemóriát (parity memory), amely lehetővé teszi egybites hibák észlelését is. Használhatsz paritásellenőrző SIMM modulokat paritást nem támogató alaplappal, de nem tehetsz paritásellenőrzést nem támogató RAM-ot paritást használó alaplapba. A paritás meghatározására lehetőséget ad a chipek megszámolása a modulon. A 30 tűs RAM-on három vagy kilenc chip paritásmemóriát jelöl, a kettő vagy nyolc chip pedig non-parity RAM-ot. A 72 tűs SIMM-ek esetén a 2 vagy 8 szintén non-parity RAM-ot jelent, a kilenc vagy tizenkettő viszont paritásmemóriát. Sajnos forgalomban van néhány 12 chipes non-parity SIMM is, ezek esetében a forgalmazótól lehet további felvilágosítást szerezni. A DIMM memóriák nem használnak paritást, de használhatnak ECC-t (error correction codes – hibajavító kódok). Az ECC és nem-ECC RAM-ok keverhetők.



④ Az utolsó kérdés a RAM sebessége. Ezt nanoszekundumban mérik, és azt az időt adja meg, amíg egy modul elvégez egy műveletet. Mivel nem a másodpercenkénti műveletek számát adják meg, a kisebb érték a jobb érték. Lehetőség van különböző sebességű RAM-ok keverésére, de a PC minden esetben a legalacsonyabb sebességű RAM-hoz igazítja a többi teljesítményét is. A SIMM-et támogató alaplapok memóriasínjei párosával vannak csoportosítva (itt szerepel a Bank 0 és Bank 1 felirat az alaplapon), és az azonos csoportban nem szerepelhetnek különböző RAM-ok. A nanoszekundum értékeket úgy találhatod meg, hogy a modul chipjein szereplő szériaszám utolsó két számjegyét leolvasod.

Hardver csemegék

Ezen elrágódhatsz, mint karácsony után a radiátor mögé esett marcipános szaloncukron...

K A zenegép

Nemrég elhatároztam, hogy a sorozatos gépfejlesztéseknél kihullott alkatrészeket lehozom a padlásról, és csinálok valami hasznosat, például gépet építek belőlük – annyira azért nem rossz cuccok, és egy deathmatch PC talán összejön. Megvan minden szükséges komponens, de hiába rakom össze a sok alkatrészt, egyszerűen nem indul el a gép. Hat sípolással kezd bekapcsoláskor, utána RAM-ot ellenőriz, azután vége, fennakad. Semmit sem ír ki a monitorra (két monitorral is próbáltam) így aztán még ezt sem tudom használni, hogy legalább nagyjából megvilágosodjak, hol a hiba.

Steve

V Ezért is sípol – ha már mutatni nem tud semmit.

A POST (Power On Self Test, azaz bekapcsoláskor lefutó önteszt) sípoló kódjai azokat a hibákat igyekeznek megmutatni, amelyek olyan súlyosak, hogy még a videoalrendszer működését is megakadályozzák. A pontos diagnózishoz nem elég a sípolások száma, azok hosszát is tudni kell, de a sípolások nagykönyve szerint nagy valószínűséggel a BIOS integritással van gond. Az 5. számban szó volt arról, hogyan végy kölcsön egy BIOS chipet a szomszéd gépéből a hiba orvoslásához. Ha ez nem jön be, az egyik RAM modul is okozhatja a problémát, ha hibás, vagy rosszul lett felhelyezve a sínre.

K Pletykarovat

Szeretnék a közeljövőben új PC-t venni, és kérdésem lenne az új alaplap chipset-tel, az Intel 820-assal kapcsolatban. Igaz, hogy az Intel ezt most egy kicsit elsiette, csakhogy ismét elhozza az AMD elől a leggyorsabb processzor trófeát? Hallottam mindenféle mende-mondát az új chipset-tel kapcsolatban, hogy állandóan lefagy, a PC nem indul el, nagyon gyorsan túlmelegszik, és ilyeneket. Még olyasmit is olvastam, hogy a Dell leállította az XPS B sorozatának gyártását az Intel 820-as egy hibájának köszönhetően. A kérdés tehát, hogy valóban vannak-e hibák az Intel 820-as chipsetben, és ha igen, azt tanácsolnád, hogy maradjak még a 440BX-es alaplapoknál?

Jeffrey Kusters

V Ha minden pletykának hinnél, ami az éppen aktuális chipek hibáiról megjelenik, valószínűleg sohasem vennél új számítógépet. A PC-k olyan félelmetesen kiszámíthatatlan jelenségek, hogy az átlagos felhasználó biztosan nem tudja majd megmondani, hogy most éppen miért fagyott le a rendszer – az ok lehet a hardver, az operációs rendszer vagy valamelyik alkalmazás is. Valamiért sokan hajlamosak vagyunk a hardvert okolni, pedig a tervezési hibák pont ezen a területen a legritkábbak. Az eredeti i820-as szériának akkor voltak problémái, ha mind a három RAMBUS memóriasín tele volt, de az Intel elhalasztotta a piacra bocsátást addig, míg a hibát ki nem javították. Azóta nem érkeztek hírek újabb problémákról, tehát feltételezhető, hogy a chipset stabil.

Az i820-as azonban valóban okozott problémákat a nagy forgalmazóknak, a legnagyobb gondjuk az volt, hogyan is szerezzenek elegendő mennyiséget. Jelenleg körülbelül 2-3 hetes szállítási elmaradásaik vannak...

K A hónap leghosszabb kérdése

Egy új gépet szeretnék venni és ehhez kérnék tanácsokat. Először is. A régi gépem egy P166, 32MB RAM, 1.7 és 0.5 GB HDD, 24x CD-ROM, 15" Samsung monitorral, Win 95-el, tök hétköznapi billentyűzet és egér. Van egy Canon BJC 250 nyomtatóm is fekete és színes patronnal. A monitor 4, a nyomtató 1.5, a többi 2.5 éves. Ezt most mennyiért tudnám eladni?

Következő kérdésem: mennyibe kerülne 4 hónap múlva egy Intel PIII 500, 128 MB SDRAM, 13 Gb HDD, Sb Live Player 1024, Erazor X2, Samsung Syncmaster 950p (19") monitor, Wingman Gaming mouse, magyar Windows billentyűzet, Videologic Sirocco Spirit hangfal, Sony CRX140E-RP író, Microtek Scanmarker X6 szkenner? Légyszíves külön-külön írjátok meg az egyes hardverek árait! Egyéb kérdéseim: Milyen alaplapot vegyek ehhez? Olyan kéne, amivel jól lehet pörgetni. Milyen márka legyen a HDD? Nekem a Quantumot ajánlották, de azért titeket is megkérdezlek. Érdemes-e még ilyen processzort venni? Ha nem, mit ajánlotok, és az mennyibe kerül? Ennyi! Ha sokat kérek, bocsi, de nekem ez rendkívül fontos, súlyos álmatlanságban szenvedek emiatt.

Csonti

V Wow! Ez aztán a kérdéssor... Bizton állíthatom, most már ketten szenvedünk emiatt álmatlanságban. A levél első felére – mármint a régi gép eladására – könnyebb válaszolni, kezdjük tehát ezzel. Célszerű egy használt gép árát úgy számolni, hogy a régi gép összetevőinek (ha még kaphatóak) újkori árának felét, de inkább 40%-át veszed. Ez is csak akkor igaz, ha találsz embert, aki hajlandó megvenni egy ilyen konfigurációt. A használtcikk boltokban sokszor még ennyit sem adnak az alkatrészekért, érdemes inkább ismerősök körében szétnézni elsőként, utána internetes apróhirdetéssel futni egy kört. Ha ezek egyike sem jön be, akkor marad a bizomány (bár ez nagyon el tudja venni az ember kedvét az egésztől). Tehát a leírt konfiguráció, ilyen lestrapáltan 40-50 ezer Ft-ért passzolható el nagyjából, plusz a nyomtató. Ha szerencséd van, sikerül valahonnan többet kiizzadni érte, de ne nagyon áltasd magad. Aki ilyen gépet most megvesz, nem gondol a továbbfejlesztésre, hiszen akkor mindent cserélnie kellene – alaplap, RAM, proci, mind mehet a darálóba.

Az új gép vásárlása érdekes kérdés... A négy hónapos jósláshoz még Uri Geller is kevés lenne, csak kísérletként felhívtam egy-két forgalmazót a kérdéseiddel: magnóra kellett volna venni a hahotázást. Nem hogy négy hónapra, négy hétre sem tudnak árakat mondani – így mi is legfeljebb a tippekre vonatkozó találgatás durva becslésének közelítő értékét adhatjuk. Egyszerűen nem mehetsz biztosra. Elég csak a tavalyi iszonyatos RAM árugrásra visszagondolni: már 20-22 ezer Ft körül járt a 128Mb PC-100 SDRAM, utána hirtelen – egy hét alatt – visszaugrott 40 000 Ft környékére, és még most sem tért vissza az előző árra. A leveledben felsorolt hardverelemek egy része – ami most még igazi újdonság – minden bizonnyal valóban jelentős áresésen megy majd keresztül. A PIII500 processzor nagy valószínűséggel 50 000 Ft alá megy majd, a 128Mb SDRAM biztosan 20 000 Ft alatt lesz – hogy mennyivel, azt az új RAM típusok megjelenése minden bizonnyal befolyásolja. A merevlemezek esetében most a 20Gb-os méretnél van a nagy árugrás, ez még lejjebb száll majd addigra – talán nem is lesz érdemes 13Gb-os vinyót venni, inkább nagyobbat, mert nem lesz nagy közöttük az árkülönbség. A Quantummal egyébként tényleg nem jársz rosszul,

Olvasói tipp

Ha SoundBlaster Live hangkártyád van, de csak két hangfalad, akkor is teljesebbé teheted a hangzás élményét, ha lefuttatod a Creative PlayCentert, majd a CMSS beállítások között a Stereo Enhancement Mode-ot választod a legördülő menüben.

Ben Kennish

GYIK: webACE

Aha, erről már hallottam. Volt valami pályázat, ahol megválasztották a legkirályabb neten szörfözőket...

Nem, nem, nem... A webACE a világ legkisebb webszervere.

Mennyire kicsi?

Kb. akkora, mint egy gyufa fejének a fele.

Mit lehet kezdeni 0,2 cm² szilikonnal?

A Fairchild ACE1101MT8 chipet mini-TCP/IP protokollal és webszerver szoftverrel látták el, ez utóbbi kétoldalnyi adat szolgáltatására képes, amit szintén egy chip tárol. Ez így összesen 1084 byte-nyi kód és adat. Ez körülbelül arra elég, hogy meg tudja adni a saját nevét (webACE Server), egy hozzákapcsolt LED és egy találatszámláló állapotát.

És ez mire is jó tulajdonképpen?

Az egyre kisebb webszerverek építése új sportággá vált a nagyvilágban. Tulajdonképp ez így nem igaz, de az mindenesetre tény, hogy létezik valamiféle nem hivatalos verseny, melynek célja a gyufafejméret átlépése volt. Először volt a gyufaskatulya méretű webszerver, utána következett a gyufafej méretű, és most itt a még kisebb webACE.

De hát 1084 byte! Ez inkább csak akadémiai jelentőségű, minden gyakorlati haszon nélkül, nem?

A következő nagy durranás a háztartási eszközöket összekötő hálózat lesz, amelyek így kellemesen elcseveghetnek majd egymással. Képzeld csak el például azt, hogy elutazol, s távollétedben a hűtőszekrény jelenti saját meghibásodását a központifűtés-rendszernek, s az válaszként a földszinten sokkal alacsonyabb fokozatra kapcsolja a fűtést, és mikor hazaérsz, hidegebb lesz ugyan a konyhában, de nem romlott meg minden a hűtőben. Vagy képzelj el egy intelligens villanykapcsolót, ami érzékeli, hogy egy izzó kiégett, így a hozzá legközelebb található lámpát kapcsolja majd fel. Ilyen és hasonló trükkök beépítése pont ezen fejlesztések eredményeképpen jöhet létre, feltéve, hogy az információk alapján a reakciók pontos végrehajtása is könnyen és olcsón kivitelezhető lesz.

Nem drága egy ilyen miniszerver?

A Fairchild ACE chip hozzávetőlegesen 1,50£-ba (kb. 570 Ft) kerül. A webACE a projekt során egy kis LED-del és egy soros kapcsolatot lehetővé tévő foglalattal együtt készült el, de ezekre beépített alkatrészként nem igazán lesz szükség.

Hol tudhatnék meg többet a dologról?

Látogass el a http://fwhite.ne.mediaone.net címre. De légy óvatos, a szerver sokszor üzemenkívül van...

sokan arra esküsznek, de mostanában az IBM termékei is jó minőségűek és gyorsak. Az SBLive ára is csökkenhet, de szerintem nem jelentősen – talán akkor járnál jobban, ha a saját hangfal-kitjével vennéd, az egy nagyon jó kis csomag. Az Erazor X2 kártya most még nem is nagyon kapható, így aztán nagyon nehéz rá bármit is mondani. Valószínűleg nem sokkal megy 60-70 ezer Ft alá, hacsak más cégek meg nem jelennek addigra az olcsóbb DDR RAM-os kártyákkal. Mit hagytunk ki? Igen. CD-író. Úgy 50 000 Ft környékén lehet majd, de teljesen bizonytalan a dolog. Az alaplap kérdése izgalmas, akkor már érdemes lesz az új Intel 820-as chipsettel épült alaplapot venni – ezek most még nem nagyon kaphatók nálunk, így tapasztalat sem igazán van velük kapcsolatban. Mindenesetre ezek támogatnak majd 4x AGP-t, például. Az áruk olyasmi lehet, mint most a jobb alaplapoknak, 30 000 Ft körül. Érdemes márkás alaplapot venni, az ASUS például elég kellemes választás.

Egyébként, ha úgyis ennyit várnál még a vásárlással, ne mulaszd el az Info kiállítást (utolsó információink szerint május 9-től 13-ig), ott valószínűleg élesben is végezhetsz egy-egy tesztet. Emellett kellemes akciókba is belefuthatsz (nem beszélve a PCF standról), tehát ne hagyd ki!

Közelgő vég

K Egy-két hete a gépem a reggeli elinduláskor nagyon hangosan zörög, mintha egy helikopter készülne felszállni ott valahol belül. A zaj egy-két perc alatt eltűnik, általában mire a Windows betöltődik, és soha nem ismétlődik a többi indításkor aznap. Feltételezhetem, hogy ez egyszerű bemelegedés, vagy valami komolyan fenyegető veszedelem első jele?

Rob

V A kérdésre a válasz a zaj természetében rejlik. A tápventillátornak általában két típusa létezik, a hangos és a mármár elviselhetetlenül hangos. Ha a zaj attól a pillanattól kezdődik, mikor a bekapcsológombot megnyomod, a kerregés a tápventillátor fáradásának köszönhető – amíg a lapátok forognak, és el tudod viselni a zajt, további teendőd nincsen. Egy nap a ventillátor úgyis megadja majd magát, és akkor venned kell egy új tápot, de efelől elég akkor aggodalmaskodni, ha már bekövetkezett – hiába, semmi sem tart örökké. Ha viszont a zaj a merevlemezből jönne, célszerű minden állományt learchiválni, és sürgősen nagy vinyókeresésbe kezdeni. Ezt a zajt úgy ismerheted fel, hogy nem mutat összefüggést közvetlenül a gép bekapcsolásával, viszont adatok, programok betöltésekor jelentkezik – ha a gép teljes nyugalomban van, ritkán hallható.

Radio Gaga

K Szeretnék egy olyan drótnélküli Logitech egeret vásárolni, mint amilyen a PCF második számában bemutatásra került. Ha ez drótnélküli egér, és rádióhullámokat használ, nincs agykárosodás veszély meg ilyesmi, mint amit a mobilokkal kapcsolatban állandóan hallani? Ez ugyanaz a Bluetooth technológia, amiről azt mondják, hogy nem biztonságos a használata?

Brian Burroughs

V Agykárosodás? A csudát. Én szintén drót nélküli Logitech egeret használok, és még soha semmilyen lila zsiráfok nem másztak ki az orrlyukamból, vagy ilyesmi. Nem tudtam senkitől professzionális véleményt kérni, hogy pontosan milyen frekvenciát is használ az egér, de mivel az enyém több falon át is működik, ez nagyjából kizárja a mikrohullámot, amitől egy kicsit mindenki tart. A Bluetooth szintén egy digitális drót nélküli technológia, de meglehetősen komplex, és a Logitech egyelőre még nem használja. Az egérrel a legnagyobb probléma kis hazánk határain belül a beszerzése, a legtöbb budapesti üzletben úgy néztek rám, mintha marslakót látnának, mikor drót nélküli Logitech MouseMan Wheelt szerettem volna vásárolni. A helyzet azóta javult valamelyest, egyes helyeken legalább rendelni lehet már belőle...



▶ Ez az emlegetett rágcsáló – a Segítség stábjának kedvence.

Villamos Művek

K Mikor PIII500-as processzorom volt a GeForce 256-os videokártyához, minden tökéletesen működött, de azóta átestem egy processzor cserén. A jelenlegi egy Athlon 600, és a beszereléskor kezdődtek a problémák. A gép tökéletesen működik, de mikor D3D vagy OpenGL gyorsítással szeretnék játékokat használni, minden lefagy, és újra kell indítanom a gépet. Az alaplapom egy Gigabyte 71x és 128 MB PC 100-as RAM-om van. Van valami ötleted a jelenség magyarázatára? Már teljesen elegem van, bár ne vágtam volna bele a processzor cserébe...

Gerard Gardner

V Valóban izgalmas feladvány, de a tettes itt van közöttünk, tisztelt jelenlévők. Engedje meg, hogy megmagyarázzam, tisztelt nyomozó úr... Ha sűrűn megmagyarázhatatlan rendszerlefagyások történnek, a leggyakrabban a grafikus kártyára, a RAM-ra, valami hibás BIOS beállításra vagy két eszköz dokumentálatlan összeakadására gyanakszunk. Jelen helyzetben a bűnös pont így terelte volna el magáról a figyelmet, de deduktív módszerekkel bizonyítható, hogy a felelős... a tápegység! Igen! Mert csak ő tudta, hogy az Athlon processzort végtelen energiavágy emészti, hogy ennek az 50W-os behemótnak a féktelen étvágyát nem elégítheti ki egy egyszerű 35W-os táp, amelyet a legtöbb PII-s rendszerbe építenek. Mikor a feszültségéhes GeForce 256 aktiválódott, azaz szükség lett a D3D vagy OpenGL hardveres támogatására egy kemény játékban, a sötétlelkű táp már tudta, hogy nem lesz elég teljesítmény mindkét nagy igényű hardver ellátásához, így egy egyszerű mozdulattal kilőtte a processzor alól a feszültséget.

Nyomozó: Igen, eleget hallottam. Őrmester, vezesse el a bűnös tápegységet, és szerezzen egy nagyobbat, mondjuk 300W teljesítményűt.

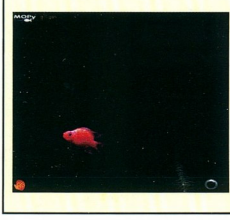
Tápegység: Nem adom meg magam! Soha nem fogtok el élve! (és ezzel kivetődik az ablakon...). PCF

Mesterséges Intelligencia

Segédprogram

HP MOPy fish
http://193.129.255.102/mopyfish/
Oprendszer: Win95, Win98, Win NT
Freeware

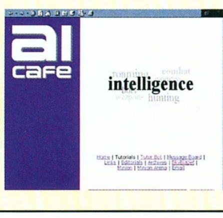
Ezt a már régebben született halat egy valódi hal egymillió fotójának alapján animálja a program. Képernyőkímélőként fut a gépen, és mint egy tamagocsit, ezt is etetni, gondozni kell, vagy rosszkedvű lesz és aztán elpatkol. Az eredeti aranyhalhoz képest, melyről mintázták, Mopy kifejezetten észlény, hiszen rendelkezik saját memóriával, és megjegyzi, ha rosszul bánnak vele – akár több héten át is sértődött lehet, mielőtt megbocsát. Ha viszont jóltartod, pontokat kaphatsz, s ezek beváltásával akváriumi tárgyakat vagy roppant ritka hal-afrodiziákumot tölthetsz le az internetről. Van virtuális madárpók is, ha valaki valami kevésbé kedvesre vágyna...



Gyakorlat

Építs saját Quake botot
www.planetquake.com/minion/tutorial/main.htm

Mióta megjelent a Quake 3, a régi, klasszikus Quake lassan kimegy a divatból. Viszont a Quake C programozási környezete olyan sok lehetőséget biztosít az eredeti játék továbbfejlesztésére, kiegészítésére, hogy nagy valószínűséggel soha nem tűnik majd el teljesen a játék. A legtöbb Quake kiegészítő új fegyverekre, szintekre és szörnyekre helyezi a hangsúlyt, de ezen útmutató alapján megtudhatod, hogyan teheted a létező Quake szörnyeket intelligensebbé. Lényegretörő magyarázat és sok forráskódminta mutatja be a számos ravaszul alkalmazható technikát, amelynek birtokában az ellenfél lebukik, rocket jumpot használ vagy halottnak tetteti magát.



Nem vagyunk rá méltók!

Kaszparov a Deep Blue ellen
www.research.ibm.com/deepblue/home/html/b.html

Ha már megtanítottad a gépet Quake-et játszani, azt gondolhatnád, a sakk már csak egy kis ugrás – bár Kaszparov nagymester megvерése azért nagyobb kihívás lehet. Ez a weboldal részletesen bemutatja a játszmát, amelyben a Deep Blue, az IBM speciálisan megépített sakk-komputere kis híján legyőzte a nagy tudású emberi ellenfelét. A játszma eseményeit pontosan követik a sakkszakértők és számítógépes szakemberek kommentárjai, megnézhetjük a legizgalmasabb pillanatok videofelvételeit, és egy esszét is olvashatunk a mesterséges intelligencia ezen győzelmének további következményeiről. Ez a kihívás már évek óta a számítógépek nem hivatalos tesztje, és most, hogy a Deep Blue ilyen jól szerepelt, az alkotók valóban büszkék lehetnek.



PCFormat
A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

Hardver, szoftver, játék – minden ami kell

A *PC Format* Piaci Séta rovata havonta közli a legkiválóbb programok, a legjobb minőségű hardverek, a legnyerőbb játékok és a legfontosabb kapcsolatok legfrissebb listáit.

PCF PIACI SÉTA

A *PCF Piaci Séta* virtuális katalógus, amely a véleményünk szerinti legjobb árukat kínálja neked, függetlenül attól, hogy milyen cég gyártotta és hol árusítja portékáját. A lista fejezetekre oszlik, s a termék megnevezése után tartalmazza az annak megvásárlásához szükséges adatokat, a szóban forgó áru néhány szavas leírását és lapunk százalékban kifejezett értékelését, mint a tájékozódás és a viszonyítás alapját. Az egyes termékcsoportok táblázata élén az ajánlott vételként kiemelt áru fényképét is közöljük.

A *PCF Piaci Séta* termékskálája a magazin koncepciója szerint rétegeződik. Nálunk minden megtalálható, amit egy igényes PC-tulajdonos megkívánhat. Mi nem csupán hagyományos számítógépes alkatrészeket és perifériákat kínálunk, hanem minden olyan eszközt, amely segíti Olvasóinkat az önkifejezésben, a komputer alkotó szellemű használatában. Ezért fordítunk különös figyelmet a grafikai- és a zenei, illetve hang-feldolgozó eszközökre és programokra, a multimédiás felhasználásokra és a hozzájuk szükséges különleges perifériákra. Nálunk a játékprogram is fontos, nemcsak afféle "kis színes", amolyan takargatnivalóan mellékes holmi.

A *PCF Piaci Séta* katalógusa – a Magyarországon eddig megszokott gyakorlattól eltérően – nemcsak a hazai üzletekben forintért megvásárolható termékeket ajánlja, hanem azokat is, amelyek esetleg még nem, vagy egyáltalán nem láthatók a magyar boltok polcain. Úgy véljük, ezzel a szemlélettel naprakészebben mutathatjuk be a PC világpiac legújabb kínálatát, amelyben akkor is élvezetes és hasznos lehet tallózni, ha sokunknak nincs lehetősége vagy szándéka rögtön megvásárolni a megcsodált terméket.

A MINŐSÉG NYOMÁBAN

HARDVEREK

SZOFTVEREK

JÁTÉKOK

KAPCSOLATOK

DVD FILMEK


142 A legjobb hardverek


146 A legkiválóbb szoftverek


148 A legjobb játékok

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Hol érdemes?
Ha e-mailen, interneten vagy közvetlenül a gyártótól vásárolsz, rendszerint a bolti áraknál olcsóbban kapod meg az árut. A boltokban ugyanakkor jobb a kiszolgálás, azonnal válaszolnak a kérdéseidre és ott rögtön megkapod, amit vettél. Ha levélben rendelsz, akkor minden a posta szolgáltatásain múlik, s országon belül is legalább egy nap, mire elér hozzád a küldemény. Mindig tedd el a számlákat, és nagyobb értékű vásárlásoknál használd a hitelkártyádat (ha van).

Az online vásárlás biztonságáról
Ha interneten vásárolsz és megadod a hitelkártyád számát, az nem kockázatosabb, mint ha telefonon közölnéd ugyanezt az adatot. Csak olyan internetes áruházból vásárolj, amelyik biztonsági programot (SSL) használ. A Navigator 3-ban a böngésző bal alsó sarkában látható kulcs-ikon teljes, ha az áruház biztosított adatátvitellel rendelkezik, és törött, ha nem. A Navigator 4-ben a kulcs helyett lakatot találsz, s erre az ikonra kattintva rákérdezhetsz az adatátvitel biztonságos voltára. Az Internet Explorer 3-ban a böngésző jobb felső sarkában lakat-ikon jelenik meg, ha biztonságos a site. Az Internet Explorer 4-ben ugyanez az ikon jobboldalt középen látható. Mindig csak olyan cégtől vásárolj a neten, amelynek site-járól már hallottál, s olyasvalaki ajánlotta neked, akinek a véleményében megbízol. Ha egy site zavarosnak tűnik, ne használd! Mindig nyomtasd ki a vásárlási tranzakciód szempontjából fontos képernyőket. Győződj meg róla, hogy a cég vállal-e szállítást Magyarországra (illetve Európába, vagy saját országának határain túlra) és ellenőrizd a szállítási költségeket!

A sokoldalú PC magazin
PCFormat
PIACI SÉTA

3D GYORSÍTÓK Nem tudunk élni nélkülük

Gyorsuló látvány

A videokártya-piac legjelentősebb szereplői a közelmúltban hozták ki legújabb termékeiket, még több képkockát és még szebb képeket ígérve. Ha nem akarunk lemaradni, nekünk is váltanunk kell. Mindenki találhat a saját pénztárcájának megfelelő kártyát, bár a legjobbakért lassan csillagászati összegeket kérnek. A legújabb termékek mind AGP-sek, ezért ha régebbi gépünk van (vagy kevesebb a pénzünk), vegyünk egy második generációs PCI-kártyát, mondjuk egy Voodoo2-t.

ÚJ!



Erazor X2 Nincs adat Elsa 90%

Az X2 egész egyszerűen a leggyorsabb 3D gyorsító, amit valaha is láttunk. Ebben is a sokat dicsért GeForce chip dolgozik, mint például a Creative-féle Annihilatorban, az Elsa kártyája mégis nagyobb hatást gyakorolt ránk, nem utolsósorban a kiforrottabb driver miatt. Az új Erazor Double Data Rate memóriája kétszer akkora sebességgel dolgozza fel az adatokat, mint a máshol használt Single Data Rate. Az Erazor X2-vel szokás szerint egyetlen baj van: drága.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
3D Blaster GeForce Ann	61 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	80%	Az első GeForce 256-alapú kártya, de még kevés játék támogatja.
3D Blaster Riva TNT2	40 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	91%	Az Ultra vitathatatlanul a leggyorsabb chipset ilyen áron.
Viper V770 Ultra	51 500 Ft + ÁFA	Diamond	89%	Fantasztikus kártya, csak hát az ára...
WinFast 3D S320 II	43 900 Ft + ÁFA	Leadtek/M2	84%	TNT2-alapok, de gyatra driver.

CD-ÍRÓK ÉS -ÚJRAÍRÓK Dolgozni csak pontosan, szépen...

Rakj rendet!

Ha gyorsan, könnyen és főleg olcsón akarsz adatokat archiválni, vagy ha kedvenc audiofájljaidat hagyományos CD-lejátszón is meg szeretnéd hallgatni, be kell szerezned egy CD-írót vagy -újraírót. Ha van még helyed a lemezek számára, megfelel egy jó minőségű "egyszer használatos" CD-R is. Ezek egyrészt olcsóbbak, másrészt gyorsabbak, mint a CD-RW-k.



CRX140E-RP Nincs adat Sony 92%

Tény, hogy nem a CRX140E-RP a műfaj Denise Richardsa, de ha egyszer egy CD-író ennyire jó, akkor kit érdekel? A Sony terméke 32x-es sebességgel olvas (tehát „hagyományos" CD-ROM-ként is megállja a helyét), 8x-osan ír és 4x-esen ír újra. A mellékelt szoftvercsomag párját ritkítja – még zenei szoftvereket is kapunk. A segédprogramok mellett a doboz sok minden mást is tartalmaz, például üres lemezeket és egy speciális filctollat.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CD-Writer Plus 8100I	78 900 Ft + ÁFA	HP	93%	4x-es írás, 24x-es olvasás, plusz ragyogó szoftverek.
CD-Writer Plus M820e	90 000 Ft + ÁFA	HP	90%	Kicsi és gyors: ami egy notebookhoz kell.
Plexwriter 8/4/32A	Nincs adat	Plextor	90%	Nagy teljesítmény jutányos áron.
PCRW 404K	Nincs adat	Philips	82%	Nem a leggyorsabb, de könnyen használható újraíró, sok extrával.

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK Értik a csíziót

Most repül a...

A digitális kamerák sosem voltak ilyen olcsók: növekvő felbontásukkal és tárolókapacitásukkal egyre jobb vételnek tűnnek. Ha a régi fényképezőgépünket akarjuk leváltani, izmosabb modellt kell választanunk – a 640x480-asok ideje lejárt, legfeljebb csak webes célokra felelnek meg. Ha már egyszer beruházunk, érdemes olyan extra funkciókért is fizetni, mint a zoom, a preview vagy a késleltetett exponálás.



PhotoPC 800 204 000 Ft + ÁFA EPSON 90%

Kis méret, ezüstösen csillogó, igényes külső és elképesztő teljesítmény: tudása alapján a PhotoPC 800 a hagyományos fényképezőgépeket is helyettesítheti. A 8Mb-os CompactFlash kártya 1984x1488-as felbontás mellett 11 kép tárolására képes, 640x480-nál pedig akár 133 fotót is tárolhatunk rajta. Az egyénileg is változtatható beállítások, a vörösszemeffektus-csökkentés és a hangfelvételi lehetőség bőven kárpótol a digitális zoom hiányosságaiért.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CoolPix 950	309 000 Ft + ÁFA	Nikon	92%	Nagyszerű kamera, kiváló képek, magas ár.
FinePix 2700	232 000 Ft + ÁFA	Fuji	89%	Ergonómikus kivitelezés, jó minőségű képek.
RDC-4200	144 000 Ft + ÁFA	Ricoh	83%	Részletes képet ad, és a tévéhez is csatlakoztatható.
PDR-M4	154 950 Ft + ÁFA	Toshiba	81%	Könnyen kezelhető, gyors, és akár 124 képet is tárolhatunk vele.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

DVD-MEGHAJTÓK A szemünk fénye



PIONEER DVD-A04SZ 28 700 Ft + ÁFA Pioneer 90%

A DVD-A04 a maga 10x-es sebességével (CD-ROM-ként 40x-es) az egész DVD-mezőnyt állva hagyja. Az autós CD-lejátszókhoz hasonlóan a Pioneer gyönyörűsége slot-in rendszerű, vagyis „beszippantja" a lemezt, így akár függőlegesen is használható. Az ára elfogadható, különösen, ha a mellékelt játékprogramokat (X-Files, Baldur's Gate) egyébként is megvettük volna. Sajnos MPEG-2 dekódolásra még szoftveresen sem képes, így filmeket nem nézhetünk rajta.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
DVD 303-S SCSI	34 900 Ft + ÁFA	Pioneer	70%	SCSI kedvelőknek ajánlott, nyíláson át tölthető.
Encore PC-DVD 6X DXR3	51 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	85%	Hardveres MPEG-2 dekódolás, de átlagos teljesítmény.
PC-DVD Blaster 6x	30 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	82%	Átlagos teljesítményű, de szoftveresen tud MPEG-2-t dekódolni.
SR-8584B	20 200 Ft + ÁFA	Panasonic	75%	Ez is megéri, és itt is dekóder kell a mozizáshoz.

Filmfesztivál

A DVD-s szoftverek egyelőre nem árasztják el a boltok polcait, kedvenc filmjeinket azonban már most jobb minőségben nézhetjük, mint korábban VHS-en. Egy DVD-meghajtó segítségével ízelítőt kaphatunk abból, mire képesek a házimozi-rendszerek. Az MPEG-2 dekódolásról természetesen gondoskodnunk kell, és ha nem a leggyorsabb PII-es processzort használjuk, be kell szereznünk egy dekóderkártyát.

JÁTÉKVEZÉRLŐK Remegő kézzel...



SIDEWINDER PRECISION PRO 16 350 Ft + ÁFA Microsoft 91%

A repülőgép-szimulátorok szerelmesei el sem tudják képzelni, mit veszítettek, ha még nem próbálták ki a Microsoft termékét. A Precision Pro rendkívül kényelmes fogással kényeztet, és használhatósága egy második generációs túlélőkésével vetekszik. A kapcsolók mind a helyükön vannak, és a nyolc kézreálló gombot a télikabátunkon is szívesen viselnénk. A Microsoft repszimes joystickját a legkényesebb ízlésű amatőr gépeltérítők is haszonnal forgathatják – és még az ára sem késztet leszállásra.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Cyborg 3D Digital Stick	14 800 Ft + ÁFA	Saitek	90%	A joystickok királya: futurista külső hatékonysággal párosítva.
SideWinder FF Wheel	38 020 Ft + ÁFA	Microsoft	91%	A legjobb force feedbackes kormány, amit csak el tudsz képzelni.
Wingman Formula Force	44 580 Ft + ÁFA	Logitech	86%	Masszív kormány jól eltalált force feedbackkel.
Wingman Gamepad Extreme	10 870 Ft + ÁFA	Logitech	87%	Programozható makrógomb és döntésérzékenység.

Játszani is engedd!

A force feedback a joystickok és a kormánykerekek piacán is forradalmi változásokat hozott: az arcade játékok és az autóversenyek kedvelői manapság már nehezen tudnak meglenni nélküle. Ha megelégszünk a gamepaddel, ügyeljünk arra, hogy a mai játékok igényeinek megfelelően, elegendő gomb legyen rajta. A Quake és társai irányításához egy jó egér is megteszi.

BEVITELI ESZKÖZÖK Kívülről belülre...



Internet Keyboard 6 300 Ft + ÁFA Microsoft 81%

Most, hogy az internet lassan az élet minden területére betette a lábát, és már a kukoricapelyhek dobozán is URL-eket olvashatunk, nem csoda, hogy ez a billentyűzet kimondottan a böngészést igyekszik megkönnyíteni. Az extra gombok még elérhetőbbé próbálják tenni a leggyakrabban használt funkciókat (Vissza, Előre, Leállítás stb.), ám a kívánt célt csak részben érik el. Mindezek ellenére az Internet Keyboard masszív felépítésű, és csuklótámasz is van rajta.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Cordless Wheel Mouse	12 900 Ft + ÁFA	Logitech	90%	Gyerekjáték installálni, ergonómikus és vezeték nélküli.
Intuos (A6)	52 900 Ft + ÁFA	Wacom	92%	Roppant hasznos rajztábla, nagyszerű driverrel.
IntelliMouse Explorer	14 780 Ft + ÁFA	Microsoft	71%	Optikai érzékelés, kényelmes fogás.
Intellimouse Pro	14 690 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Elképesztően kényelmes kisegér, görgővel felszerelve.

Egerek és emberek

Az egér és a billentyűzet nem tartozik a technika legmodernebb csúcsteljesítményei közé, mégis nehéz elképzelni, mihez kezdenénk nélkülük. Mostanában egyre inkább előtérbe kerülnek az ergonómiai szempontok, az ínhüvelygyulladás ugyanis hosszú időre harcképtelenné tehet minket. A legfontosabb, hogy mindkét eszköz jól kézre essen. Ha sokat játszunk 3D-s játékokkal, fontoljuk meg a gyorsabban reagáló USB-s eszközök beszerzését.

MODEMEK Az idő pénz



USR 56K Professional Message 39 990 Ft + ÁFA 3Com 92%

Okos, szép, és sokkal többre használható, mint egy átlagos modem. Még PC sem kell hozzá: faxokat és szöveges üzeneteket azonnal tud fogadni. Termetes darab, de tele van gombbal, így kedvünkre mazsolázhatunk a távollétünkben érkezett üzeneteinkben. Természetesen modemként is megállja a helyét: gyors és megbízható is egyben. A Professional Message a tökéletes kommunikációs megoldás.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
56 Voice Desktop	Nincs adat	Pace	80%	A mellékelt szoftvercsomagban mindent megtalálsz.
Safire 560 Voice	Nincs adat	Lasat	89%	Kinézetre pompás, és jó áron nyújt kimagasló minőséget.
Supra Express 56e Pro	22 900 Ft + ÁFA	Diamond	90%	Olcsó, de egyáltalán nem rossz.
Typhoon Internal 56K	Nincs adat	Eagle Marketing	91%	Alkalmi vétel: gyorsaság kitűnő szoftverrel kombinálva.

Modem talking

Az ingyenes internetszolgáltatók (várható) megjelenésével és a modemek folyamatos fejlődésével az internetes barangolás ára is csökkenésnek indult. Lassan egyeduralkodóvá válnak az 56K-s modemek. Ez persze csak elméleti sebesség, de a régebbi 33,6-osokhoz képest jelentős a különbség. Csak V.90-es szabványon működő terméket vegyünk, és kérdezzünk rá a külön szolgáltatásokra is.

PC Format — A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

MONITOROK A lélek tükrei

Lap és átló

Mivel a szemünk világa mindennél drágább, a monitor a számítógép legfontosabb tartozéka. Érdemes a lehetőségek szerint minél több pénzt rájuk költeni. A jó katódsugaras monitor négy legfontosabb tulajdonsága: széles képátló, nagy felbontás, magas képfrissítési frekvencia és kis képponttávolság. A jövő az LCD- és a TFT-képernyőké (és a digitális technikáé), de ha jó ár/teljesítmény-arányt keresünk, egy darabig még ne váltsunk képet.



ÚJ! Philips 107B 102 900 Ft + ÁFA Philips 90%

Ha az egész napot a monitorod előtt töltöd – akár komoly munka, akár komoly játékok miatt –, már éppen itt az ideje leváltani azt a kis 15 colost, amit a mostani PC-dhez kaptál – például egy Philips 107B-re. Kis mérete ellenére a készülék rengeteg beállítási lehetőséggel kápráztat el, és kristálytiszta a képe, bármire is használod. A képernyője nem lapos ugyan, de sokkal kevésbé görbül, mint hasonszőrű társai.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Flatron 795FT Plus	115 830 Ft + ÁFA	LG	91%	Jó tulajdonságokkal rendelkező 17 colos modell, káprázatos áron.
PT 795	251 000 Ft + ÁFA	ViewSonic	89%	Borsos árú, de káprázatos. (Nem úgy.)
SyncMaster 700FT	127 300 Ft + ÁFA	Samsung	91%	Torzításmentes képet nyújt lenyűgöző technikai jellemzők mellett.
VPD 150	428 900 Ft + ÁFA	ViewSonic	93%	15 colos, digitális TFT-monitor – drága, de megéri a pénzét.

HORDOZHATÓ ESZKÖZÖK Elhordják magukat

Mint a nagyok

Ha sokat utazik az ember, a PC szállítása csak bizonyos nehézségeket vállalva oldható meg. Ilyenkor jönnek számításba a PDA-k, a notebookok és az egyéb hordozható számítógépek. Ha nem akarunk kompromisszumot kötni, a notebookot kell választanunk. Ellenben ha csak egyszerű feladatokat akarunk megoldani, jobb szolgálatot tesznek a PDA-k. Napjaink sztárja a Psion 5, de a Win CE-t használó gépek is népszerűek. Említést érdemel még a Communicator, amelybe egy telefont építettek be (vagy fordítva).



Vaio PCG-C1X 600 000 Ft + ÁFA Sony 93%

A Sony hordozható gépe méretétől eltekintve nem sokban különbözik egy 266MHz-es Pentium MMX-szel, 64Mb RAM-mal és 4,3Gb-os merevlemezzel szerelt asztali PC-től. A C1X a fentieken túl csúcsminőségű TFT-s LCD-képernyőjével is rabul ejti használóját, melyen 16 bites színmélység mellett 1024x480-as felbontásban futtathatók a programok. Szót kell még ejtsünk a beépített hangkártyáról és kameráról, valamint a V.90-es modemről is...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
9110 Communicator	237 600 Ft + ÁFA	Nokia	89%	Mobiltelefon és PC egyben.
E.Four Mini-mail pager	Nincs adat	PageOne	85%	Egyszerűen kezelhető pager, ingyenes webhasználattal.
Palm V Organiser	129 000 Ft + ÁFA	3Com	88%	Jó felépítésű, könnyen kezelhető palmtop.
Psion Series 5MX	159 900 Ft + ÁFA	Psion	88%	A leggyorsabb, legszebb kéziszámítógépek egyike.

PRINTEREK Ameddig a föld kerek...

Házi nyomdák

Lézer vagy tintasugaras – ez itt a kérdés. És a válasz? Attól függ, szöveg vagy színes ábra. Bármelyikről van is szó, a lényeg a felbontás – minél nagyobb, annál jobb. Az elsősorban szövegekhez használt lézerprintereknél a sebesség is elsőrendű tényező. A színes tintasugarasok egy része fotóminőségű képek előállítására is alkalmas, de vigyázzunk: az ehhez szükséges tinta és festék nagyon drága is lehet.



DeskJet 710C 38 900 Ft + ÁFA Hewlett Packard 92%

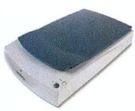
Fotóminőségű nyomtatás elfogadható áron. A 710C-t kisebb irodák számára ajánlják, de az otthoni felhasználók is megengedhetik maguknak. A nyomtató a HP saját tintasugaras technológiáját, a PhotoREt II-t használja, és percenként 6,5 oldal kinyomtatására képes. Nem a legkisebb darab, de a mindennapos használatot legalább jól bírja. A használata roppant egyszerű, és akár sima, akár fényes papírra dolgozik, látványos lesz az eredmény.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ArtJet 20	Nincs adat	Lexmark	90%	Átlagon felüli minőség és funkcionalitás.
Canon BJC-6100	59 900 Ft + ÁFA	Canon	84%	Masszív felépítés, gyorsaság és jó minőség.
Stylus Photo 750	69 900 Ft + ÁFA	Epson	89%	Nyomtatási minőségével magasra tette mércét.
Stylus Photo 1200	138 000 Ft + ÁFA	Epson	89%	Ha a több jobb, ez nagyon jó – a 750-es A3-as változata.

SZKENNEREK Gépek és képek

Mindenre képesek

Faxolás, fénymásolás, képszerkesztés: nincs több gond, ha szert teszünk egy jó szkennere. A "képolvasók" kisebbek, olcsóbbak, gyorsabbak, mint valaha, és már nemcsak a profi grafikai stúdiókban találkozhatunk velük. Immár alapkövetelmény a 600 dpi és a 24 bites színmélység. Ne érjük be az olcsóbb kézi szkennerekkel: síkágyas társaik sokkal több szolgáltatással és nagyobb kényelemmel hálálják meg a magasabb árat.



Microtek Scanmaker X6 39 900 Ft + ÁFA Microtek 90%

A Scanmaker X6 alacsony árát meghazudtoló képminőséget és barátságos szoftvereket kínál. USB-perifériáról van szó, tehát installálás után nem kell újraindítanunk a gépet. A mellékelt programok között az Adobe PhotoDeluxe-ot ugyanúgy megtaláljuk, mint az Ulead PhotoImpact 4.2-t. A ScanWizard elnevezésű driver majdhogynem profi szolgáltatásokat nyújt, és nagyszerű másolatok készíthetők vele. A Microtek terméke minősége mellett a sebességével is kitűnik.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Black Widow 4830 Pro	12 900 Ft + ÁFA	Devcom	88%	Jó minőség reklámáron.
Colorado Direct	15 900 Ft + ÁFA	Primax	87%	Gyors és pazar, csak a szoftver zavar.
Paperport Strobe	Nincs adat	Visioneer	88%	Designos külsőbe rejtett színbűvész jó szoftverekkel.
Phantom 330	19 900 Ft + ÁFA	Microtek	78%	Jó minőségű szkenner, kiemelkedő TWAIN driverrel.

PCFormat PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

HANGKÁRTYÁK Fülbevalók és fülbemászók



SoundBlaster Live! Player 1024 38 000 Ft + ÁFA Creative Labs 95%

Két hangszóró- és egy digitális kimenet, belső csatlakozók a modem és a CD-ROM számára, belső S/P-DIF-csatlakozó, továbbá rengeteg szoftver – a Creative éppen csak a számítógépet nem mellékeli a kártyához. Pedig ha megtenné, rögtön hallhatnánk, milyen kiváló a Live! Player 1024 zenehallgatáshoz, DVD-hez és játékokhoz egyaránt. Említést érdemel a Movie Mode is, amellyel filmnézés közben meglepő hangminőség-javulást érhetünk el.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Aztech PCI 288	Nincs adat	Auratek	90%	Zenehallgatásra és DVD-hez is ajánlják, ráadásul nem is drága.
PowerVortex2 SuperQuad	Nincs adat	TechWorks	90%	Kitűnő 3D-s hang, négy hangszóró támogatása és S/P-DIF-bemenet.
MaxiStudio ISIS	Nincs adat	Guillemot Int	92%	Játékra és zenehallgatásra is kiváló, bár kissé drága.
TerraTec EWS88MT	Nincs adat	TerraTec	90%	A csúcsok csúcsa, de kizárólag profiknak.

Bábeli hangzavar

Tény, hogy a grafikus kártyák felvarrták a PC-s játékok arcát, de a virtuális valóság nem lenne teljes, ha nem egyre tökéletesebb hangkártyák húznák hozzá a talpalávalót. Itt is meghonosodott a 3D, elsősorban a Creative Labs-féle Environmental Audio és az Aureal kifejlesztette Vortex2-nek köszönhetően. Ha zeneszerzéssel is foglalkozunk, olyan kártyát válasszunk, amely minél több MIDI-csatorna kezelésére képes.

HANGSZÓRÓK Magasak és mélyek



Sirocco Spirit 97 900 Ft + ÁFA VideoLogic 91%

Ha a zene tényleg szerelmünk étke, akkor a Sirocco Spirits valóságos orgiát rendez a nappalinkban. Képességeit azonban nemcsak a zene terén csillogtatja. Bármit is hallgassunk vele – játékokat, saját műveinket vagy akár csak a Windows indítódallamát – a hatás nem marad el. Hangerő- és hangszínszabályozó is van rajta, bár mi, a magunk részéről jobban szeretjük a magas és a mély hangokat egymástól függetlenül beállítani. Éppen ideje, hogy megszabaduljunk kis szürke PC-s hangszóróinktól!

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACS 305	40 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	89%	Négyhangszórós rendszer jó szoftverrel.
ACS 48	35 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	90%	Kitűnő hangminőség, még hangosan is.
Desktop Theater 5.1 Dig.	74 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	80%	Kicsi, de jó minőségű hangszórók.
DigiTheatre	97 900 Ft + ÁFA	VideoLogic	87%	A hangja, különösen a mélyebb tartományban, semmihez sem fogható.

Dobozolt hangok

Ki emlékszik már azokra a rekedtes hangú apróságokra, amelyek a zene szent nevét megcsúfolva kellették magukat a monitorjaink mellett? A legmodernebb termékek már mélysugárzót is magukban foglalnak, és csak úgy dübörög belőlük a basszus. Ha van DVD-nk, három hangszóró már nem is elég. Amennyiben Windows 98-at használunk, éljünk az USB nyújtotta lehetőségekkel.

ADATTÁROLÁS Hová dugtad?



DeskStar 34GXP Nincs adat IBM 91%

Ezt a 34Gb-os behemótot a gyártó érdekes módon nem szerverekbe, hanem az otthoni felhasználók gépébe szánja. A 34GXP már az új ATA-66-os szabvány alapján készült, ami elméletileg 66 Mb/s-os átviteli sebességet jelent. Több mint 60 CD teljes anyaga fér rá (floppyban ezt már ki sem lehet fejezni), így teljesen mindegy, mekkora a jelenlegi merevlemezünk, hogy ezzel nem ér fel, az biztos (hacsak nem vagyunk mi magunk is egy szerver).

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Diamond Max Plus 5120	Nincs adat	Insight	90%	20,4Gb!!!
FlipDisk	Nincs adat	Amacom	90%	Egyszerre sok adatot mozgathatsz.
OnStream 30Gb Digital Drive	Nincs adat	CMS Pheripherials	88%	Gyors, rugalmas és könnyen használható szalagos meghajtó.
ZIP 100 USB	36 900 Ft + ÁFA	Iomega	91%	A 3.5-es floppy utóda.

A méret a lényeg

A merevlemezek napról napra több adatot nyelnek el. Már a legolcsóbb merevlemezek is 4Gb befogadására képesek, a csúcsmodellek pedig meg sem állnak 20Gb alatt. Ha gyakran cserélünk adatokat, értelemszerűen olyan meghajtót vegyünk, amilyen a kollégák többségének van. Ha viszont csak a személyes dolgaink között vágunk rendet, mérjük fel, mekkora sebességre, méretre, illetve fajlagos költségre tartunk igényt.

VIDEÓ Csapó indul!



ÚJ! Vesta Pro Nincs adat Philips 84%

Ha már van e-mailcímed, itt az ideje, hogy képed is legyen hozzá. A Vesta Pro meglehetősen bizarrul fest, de a három csápszerű láb miatt sokkal biztosabban áll, mint a konkurencia. A megfelelő konfigurálást varázsló segíti, de ha valami nem tetszene, egyénileg is módosíthatunk a beállított értékeken. A Vesta Pro képminősége és ára fordítottan arányos egymással (ti. az előbbi magas, az utóbbi alacsony), úgyhogy érdemes megvenni, mielőtt egy darab se marad belőle.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Buz	49 900 Ft + ÁFA	Iomega	93%	M-JPEG videovágó és szerkesztő.
Fast AV Master 98	179 000 Ft + ÁFA	Fast Electronic	90%	PCI-os videodigitalizáló „hangos" lehetőségekkel.
Studio 400	71 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	90%	Profi editáló, és csínján bánik a merevlemezzel is.
Mirovideo Studio DC10	70 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	82%	Videodigitalizálás és editálás, jó szoftverekkel megspékelve.

Házimozi

A saját filmek forgatása egyre egyszerűbbé válik a digitális videokamerák és a videodigitalizáló-kártyák árzuhanása következtében. Az előbbieket persze továbbra sem adják ingyen, de ha belegondolunk, hogy az efféle szerkezetek mire képesek, az ár sem lesz olyan ijesztő. Ha pedig megelégszünk a gyengébb minőséggel, néhány tízezer forintért archiválni tudjuk a nyaraláson készült felvételeinket.

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

SZOFTVERSZTÁROK

Hat program, amely megrengette a világot.



DANCE EJAY 2: TECHNO

FastTrak 86%

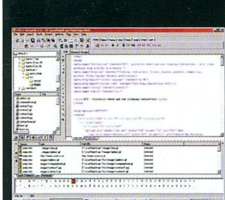
A népszerű *eJay*-sorozat immár sokadik verziójához érkezett. A *Dance eJay 2: Techno* sokat megőriz az előző változatok könnyű kezelhetőségéből és rugalmasságából, de az elődeinél sokkal több hangmintát és szolgáltatást tartalmaz. Hamar ki lehet nőni belőle, de kezdőknek tökéletesen megteszi.



ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA

Britannica 89%

Bár az *Encyclopaedia Britannica* online kiadása ingyenesen is elérhető, akik gyakran szeretnék használni, jobban teszik, ha beszerzik a „hordozható" változatot is. A CD-n több mint 73 ezer cikk és rengeteg témakör vár felhasználásra. Az *EB* nélkül egyetlen könyvtár sem lehet teljes.



HOMESITE 4

Allaire 88%

A *Homesite 4* WYSIWYN szerkesztőnek („azt kapod, amit látsz") nevezi magát, és azoknak készült, akik az egyhangú HTML programsoroktól sem ijednek meg. A támogatott nyelvek között a DHTML-t, az ASP-t, a JavaScriptet és a Perlt is megtaláljuk, a rendelkezésre álló eszközök pedig a profik igényeit is kielégítik.

DTP, azaz Dévényi Tibor pizsamája. Vagy mégsem...

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
PageMaker 6.5 plus	199 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Egyszerű, de professzionális.
PagePlus 5	Nincs adat	Serif	83%	A sok extra ellenére is könnyen kezelhető.
Publisher 9	24 860 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Megéri az árát. Sok helppel, cliparttal és sablonnal.

GRAFIKAI PROGRAMOK Ha mindenképp kell egy

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CorelDRAW 9	187 900 Ft + ÁFA	Corel	90%	Népszerű programcsomag új effektekkel és jó clipart-gyűjteménnyel.
Illustrator 8	159 900 Ft + ÁFA	Adobe	94%	A rajzprogramok csúcsa. Gyors és könnyen kezelhető.
Paint Shop Pro 6	31 890 Ft + ÁFA	Jasc	92%	Felhasználóbarát program elképesztő mennyiségű eszközzel.
PhotoDeluxe 3.0	19 900 Ft + ÁFA	Adobe	93%	Ebben a kategóriában ez nyújtja a legtöbb extrát.
PhotoDraw 2000	38 690 Ft + ÁFA	Microsoft	81%	Intuitív program látványos interfésszel.
Photoshop 5.5	269 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Remek új eszközök. Ez a legjobb képszerkesztő.
Picture It! 2000	11 400 Ft + ÁFA	Microsoft	82%	Hatékony képszerkesztő, teljes körű helppel.

INTERNET Hálót borít rád az éj...

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Director 7 Shockwave	389 900 Ft + ÁFA	Macromedia	89%	Rengeteg dologra használható webszerkesztő, de bonyolult és drága.
Dreamweaver 3 ÚJ!	147 000 Ft + ÁFA	Macromedia	92%	Kiemelkedően jó webszerkesztő – a profik választása.
Fireworks 2	79 900 Ft + ÁFA	Macromedia	85%	Könnyen elsajátítható webes grafikai alkalmazás.
GoLive 4.0 ÚJ!	147 000 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Intuitív webszerkesztő teljes körű „fogd-és-vidd"-del.
Homesite 4	33 260 Ft + ÁFA	Allaire	88%	HTML-szerkesztő. Honlapfelügyelet, WYSIWYG stb.
Image Styler	59 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Profiknak szánt grafikai alkalmazás kifinomult funkciókkal.
Internet Explorer 5.0	Ingyenes	Microsoft	–	Minden eddiginél több (és jobb) funkció.
Navigator 4.6	Ingyenes	Netscape	–	Jó, de nem annyira, mint az IE5.
Painter 5.5 Web Edition	129 900 Ft + ÁFA	MetaCreations	92%	Rendkívül könnyen kezelhető webszerkesztő.

MULTIMÉDIA Magyar nyelven

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
A II. világháború története	4 990 Ft	Europress	74%	Könnyű kezelés, színes ismeretanyag, kellemes megjelenés.
Autó 2000 – Kerékvilág ÚJ!	3 900 Ft	Kossuth	86%	Átfogó adatmennyiség, kényelmes kezelőfelület.
Budapest Kalauz	6 990 Ft	Cyberstone	92%	Esztétikus térkép, gyors és pontos működés, útvonalkeresés.
Elveszett szavak nyomában	5 990 Ft	CyberStone	87%	Kalandjáték, nyelvoktató, mese és rejtvénygyűjtemény.
Fantasztikus Matekváros	5 990 Ft	CyberStone	78%	Színvonalas grafika, ötletes feladatok. Ajánljuk!
Játékos Angol Klub ÚJ!	5 990 Ft	CyberStone	79%	Igényes kivitel, rengeteg ötlet és feladat.
Kémia Kalauz 2.	6 690 Ft	Cyberstone	93%	Hihetetlenül részletes, remek feladatok és labor.
Manó Angol 2.	4 990 Ft	Profi-Média	81%	Sok lecke és feladat, kedves grafika.
Manó ÁBÉCÉ	4 950 Ft	Profi-Média	86%	Ötletes feladatok és kedves grafika. Kicsiknek is!
Manó Olvasás 1. ÚJ!	5 800 Ft	Profi-Média	84%	Jól felépített feladatok hangulatos grafikai környezetben.
Seholsincs kastély	5 990 Ft	Color Plus	86%	Hangulatos mesejáték, ravasz logikai feladatokkal.
Szabadítsd ki a kisoroszlánt	5 990 Ft	Cyberstone	81%	Ötletes animációk, kedves történet.
SzuperAgy	5 990 Ft	Cyberstone	86%	Szellemi kihívásokra vágyó gyerekeknek.
A természet enciklopédiája	9 900 Ft	Panem	92%	Egyedülállóan színes ismeretanyag. Igényes.
Tolnai Világlexikona	3 990 Ft	Cyberstone	74%	Nagy ismeretanyag és kellemes megjelenés.
Tomi és az álomcsapda	5 990 Ft	Cyberstone	90%	Kedves, aranyos, szellemes, profi.
Világatlasz '99	8 000 Ft	WoodStone	73%	Világatlasz, mit is mondhatnánk.

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

IRODAI PROGRAMOK Miről álmodik a titkárnő?

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MS Office 2000	114 900 Ft + ÁFA	Microsoft	94%	A legjobb irodai programcsomag.
WordPerfect Office 2000	122 950 Ft + ÁFA	Corel	85%	Irodai csomag rengeteg funkcióval. Elegánsabb, mint valaha.

PLUG-INEK Képszerkesztés felsőfokon

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Chromatica	Nincs adat	Chroma Graphics	79%	Színhelyettesítő alkalmazás profiknak.
Four Seasons	Nincs adat	Rayflect	80%	Hogyan rajzoljunk egyszerűen, gyorsan égboltot.
Genesis VFX	Nincs adat	GenesisFX	88%	A fények játéka: plug-in-gyűjtemény.
Intellihance Pro 4.0	69 900 Ft + ÁFA	Extensis	92%	Plug-in számítógépes grafikákhoz és fotókhoz.
Photographics	49 900 Ft + ÁFA	Extensis	90%	Illustrator-típusú plug-in. A „szöveg-szerkesztő".
Photographic Edges 4.0	Nincs adat	AutoFX	88%	Jól használható „képkeretező" program.
PhotoTracer	Nincs adat	Rayflect	82%	Drótvázas modellekből renderelt képeket állít elő.
Ulead Gif-X	Nincs adat	BIT	85%	Egy GIF és némi ügyesség egyenlő animáció.

HANG ÉS ZENE Kakofónia

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACID	Nincs adat	Sonic Foundry	91%	Több mint sequencer. Könnyen manipulálható hangminták.
Cakewalk Pro Audio 8	Nincs adat	Et Cetera	92%	Nagyszerű sequencer jó hardvertámogatással.
Cubase VST	188 810 Ft + ÁFA	Arbiter	90%	A legnagyobb profik is erre esküsznek. Drága, de megéri.
Dance eJay 2: Techno	Nincs adat	FastTrack	86%	Rengeteg hangminta, de a profiknak túl egyszerű.
Making Waves Audio	Nincs adat	Orion Dist.	90%	Olcsó, de hatékony zeneszerkesztő nagyszerű hangmintákkal.
Music Maker Pro	133 700 Ft + ÁFA	MAGIX Ent	90%	Csinálj saját zenét és videót. Tud MP3-at is.
MusicMatch JukeBox 4.3	Nincs adat	Media Gold	93%	Kiváló MP3-készítő. Támogatja a WMA-t is.
Music Studio 5	Nincs adat	Magix	84%	Hasonlít a kiváló Logic Audióhoz, de jóval olcsóbb nála.
Sound Studio Gold	Nincs adat	Evolution	91%	Olcsó, de sokat tudó sequencer.

SEGÉDPROGRAMOK Etesd meg az egered!

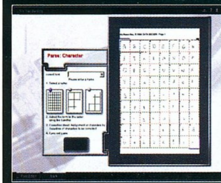
NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Conversions Plus	Nincs adat	Dabs	81%	Ha fájljaink konvertálásra szorulnak.
Diskclone Extra Strength	Nincs adat	Quarterdeck	87%	Merevlemezek másolása bármilyen OS alatt, adatvesztés nélkül.
First Aid 2000	13 070 Ft + ÁFA	McAfee	85%	Megelőző védelem PC-k számára.
Invisimail	Nincs adat	Virtually Online	92%	Nagyszerű e-mailtitkosító program, hogy ne kelljen senkinek az orrára kötni.
Laplink Professional	Nincs adat	Travelling Software	90%	Hogyan csatlakoztassunk laptopot asztali géphez.
McAfee Office	23 900 Ft + ÁFA	McAfee	90%	Kedvező árú rendszerkarbantartó program Windowshoz.
Omniform 4.0	Nincs adat	Comp Unlimited	92%	Öröm lesz vele űrlapot készíteni.
Partition Commander	15 250 Ft + ÁFA	V Communications	91%	Olcsó segédprogram a merevlemezek újraparticionálásához.
QuicKeys	Nincs adat	CE Software	94%	Remekül testreszabható program a leggyakoribb feladatok megkönnyítésére.
TF2000	Nincs adat	Eye-t Technology	90%	Y2K-javító program. Bármilyen gépen fut.
VirusScan Platinum	19 060 Ft + ÁFA	McAfee	89%	Heurisztikus, naprakész vírusirtó.
Windows 2000 ÚJ!	82 700 Ft + ÁFA	Microsoft	83%	Nem fagy, ezért üzleti célokra is megfelel, játékra viszont kevésbé.

VIDEÓ Üsd, vágd

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
VideoStudio	32 200 Ft + ÁFA	Ulead Systems	85%	Egyszerűen kezelhető, netbarát mozgóképszerkesztő.
VideoWave 2	Nincs adat	MGI Software	90%	Az olcsó editálóprogramok legjobbika.

SZOFTVERSZTÁROK

...rivaldafényben.



MY HANDWRITING

Data Becker 85%

Van olyan, hogy egyszerűen nem találunk olyan betűtípust, amilyet szeretnénk. Ilyenkor csak egyetlen dolgot tehetünk: csinálunk magunknak egyet. A *My Handwriting* lehetővé teszi, hogy kézírásunkat True Type fonttá alakítsuk, amelyet ezután bármely Windowsos alkalmazásban felhasználhatunk.



PUBLISHER 98

Microsoft 90%

A *Publisher 98*-ban már nyoma sincs a 97-es változat hibáinak, és lassacskán egészen jó DTP-s alkalmazás lett belőle. A kezdők, vagy akiknek nem elég szárnyaló a fantáziájuk, rengeteg clip-artot, sablont és egy nagyszerű súgót találnak a programban. A *Publisher*-rel remek hírleveleket, posztereket és üdvözlőkártyákat készíthetünk.



WINDOWS 2000

Microsoft 83%

A Microsoft legújabb operációs rendszere sikerrel ötvözi a teljesítményt, a rugalmasságot és a kompatibilitást. Az új OS három változatban kapható: Professional, Advanced és Advanced Server. A Windows 2000 nem tartozik az olcsó szoftverek közé, ráadásul a meglepően magas rendszerkövetelmény miatt a potenciális felhasználóknak az upgrade költségeit is számításba kell venniük.

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

JÁTÉKOK A PC FORMAT 100-AS LISTÁJA

MULTIPLAYER MENNYORSZÁG

Hat kötelező játék neked és a haveroknak.

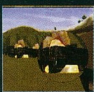
C&C: TIBERIAN SUN



Electronic Arts
90%

Szeretnél hatalmas seregeket építeni és szétzúzni a cimborákét? Szívd fel magad és ess neki a haveroknak.

DELTA FORCE 2



NovaLogic
84%

Totálisan elüt a többi lövöldözőstől, ebben tényleg kifizetődő a taktikázás. Fakadj hangos kacajra, ha a semmiből előtörve sikerül fejbe durrantani valamelyik spant.

FIFA 2000



Electronic Arts
90%

Amíg akad otthon elég joypad, a focijátékok koronázatlan királyával játszani kiemelt fontosságú társasági esemény lesz, főleg ha 10:0-ra sikerül legyőzni a barátokat.

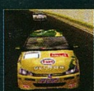
QUAKE 3 ARENA



Activision
94%

Ezzel a dologgal kell jóban lenned, ha gamerekkel akarsz barátkozni, és hatással szeretnél lenni az emberekre online. Ideje elkezdeni a gyakorlást.

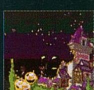
TOCA 2: TOURING CARS



Codemasters
90%

Lehet hogy meg tudod verni a számítógépet, de vajon képes vagy-e lehagyni a barátaidat? Csak egy módon derülhet ki. PC-s autóverseny magasfokon.

WORMS ARMAGEDDON



MicroProse
90%

Bontsatok fel pár kólát, gyűljetek a PC köré, és jöhet a röhögés, ha sikerül kinyírni valamelyik pajti kukacát a rakétavetővel.

És ami kimaradt:

Baldur's Gate	86%
Machines	81%
Myth 2: Soulblighter	85%
Nuclear Strike	82%
Premier Manager 99	80%
SimCity 3000	80%
USM 98/99 Season	86%

CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Age of Empires 2	Microsoft	92%	Több extra, mint a legexkluzívabb BMW katalógusban.
Aliens vs Predator	Fox Int	91%	Változatos és izgalmas játékmenet, lebilincselő hangulat.
Alpha Centauri	EA	92%	Futurisztikus „istenszimulátor". Ragyogó ötletek, a végtelenségig játszható.
Apache Havoc	Empire	90%	Egyet fizetsz, kettőt kapsz. Részletesen kidolgozott helikopterszimulátor.
Battlezone 2 ÚJ!	Activision	89%	Lenyűgöző tájak egy elképesztően jó akció/valós idejű stratégiai játékban.
Beetle Crazy Cup ÚJ!	Infogrames	86%	Arcade jellegű száguldozás és csúcs grafika jellemzik ezt a bogarasan Bogaras autóversenyt.
Braveheart	Eidos	86%	Kívül-belül gyönyörű. Főleg a csatajelenetek.
Brian Lara Cricket	Codemasters	88%	Jól játszható és valósághű krikettprogram. Csak rajongóknak!
Castrol Honda 2000	Midas Int	86%	Szemrevaló darab, különösen az elődjéhez képest.
Chessmaster 7000	Learning Co	87%	Jelenleg a legjobb PC-re kapható sakkprogram, bár nagyon nehéz.
Civ 2: Test of Time	MicroProse	82%	Minden, ami a maratoni civilizációépítéshez kell.
Creatures 3	Mindscape	82%	A Nornok visszatérnek, most már gépeket is építhetünk, sőt még némi vérontásra is sor kerül.
Cutthroats	Eidos	82%	Nem lehet abbahagyni, csakúgy, mint a klasszikus Pirates!-t. Hatalmas területen játszódik.
Darkstone	EA	81%	Kiemelkedően jó RPG, nagyszerű irányítással és grafikával.
Descent 3	Virgin	88%	Üdítő színfolt a 3D-s lövöldözősök palettáján.
Drakan	GTi	80%	Légi szállítású akció (köszönhetően egy sárkánynak) földközeli felderítéssel körítve.
Driver	GTi	89%	Sziporkázóan eredeti autószimulátor egy rakás beállítással.
Dungeon Keeper 2	EA	85%	Pokolian jó stratégia, de jobb is lehetne.
Edgar T's Extreme Biker	Havas	88%	Ostromold meg a motoros légiakrobatika csúcsait ezzel a realisztikus játékkal.
European Air War	MicroProse	88%	Pazar grafika és kitűnő campaign jellemzi ezt gyöngyszemet.
EverQuest	Sony	85%	3D-s online RPG. Elég széles, de nem elég mély.
Expert Pool	GTi	87%	Kiemelkedő biliárdszimulátor testi valójukban megjelenő ellenfelekkel és nagyszerű irányítórendszerrel.
F-22 Lightning 3	NovaLogic	82%	Jó szimulátor, főleg kezdőknek. Hálózati multiplayer lehetőséggel.
F/A-18 Super Hornet	Digital Int.	88%	Annyira lenyűgözte az USA haditengerészetét, hogy azóta ezzel toborozzák az újoncokat.
Falcon 4.0	MicroProse	89%	Precízen pontos, realisztikusan valósághű, atmoszférateremtő látványvilággal. Szakít.
Fighter Squadron	Activision	89%	Ha a legrealisztikusabb, legeredetibb II. világháborús repülőgép-szimulátort keresed, már meg is találtad.
Final Fantasy VIII ÚJ!	Eidos	89%	Kőkemény szerepjáték stílusos összecsapásokkal és ragyogó történettel.
Fireteam	Cryo	85%	Kizárólag hálózatra tervezett, szakaszrendszerű harci játék, közösségformáló erővel megáldva.
Flanker 2.0	Mindscape	89%	Itt a lehetőség Oroszország első számú harci repülőjének kipróbálására hihetetlenül valószerű körülmények között.
Flight Sim 2000	Microsoft	85%	Az egyik legösszetettebb repülőgép-szimulátor a nap alatt.
Flight Unlimited 3	EA	89%	Nagy gépválaszték, jó szimuláció, rengeteg látni- és tennivaló.
Fly!	Take 2	88%	Könnyen játszható, de realisztikus repülőgép-szimulátor fantasztikus látványvilággal.
Football World Mgr 2000 ÚJ!	Ubi Soft	81%	Statisztikákkal megpakolt focimenedzselés-szimulátor, életszerű átigazolási rendszerrel.
Freespace 2	Interplay	88%	Elődjét főleg a lenyűgöző fegyverek és a helyszínek arányainak terén múlja felül.
Golf Pro 2: Wentworth	Empire	87%	Rendkívül jól kezelhető golfprogram. Üdv a pályán!
GP500	MicroProse	86%	A legjobb szimulátor, amiben nem superbike típusú motorok szerepelnek.
Grim Fandango	LucasArts	94%	Őrülten jó kalandjáték pompás grafikával és világbajnok történettel.
GTA 2	Rockstar Games	90%	Grand Theft Auto, de profibb kocsikkal, bandákkal és bűntényekkel.
Half-Life	Sierra	95%	Félelmetes első személyű lövöldözős halálos fegyverválasztékkal.
Heavy Gear 2	Activision	85%	Speciális kihívás, kitűnő campaign, korrekt látvány.
Heretic 2	Activision	90%	Tomb Raider-gyilkos kalandjáték látványos effektekkel.
Hidden & Dangerous	Take 2	92%	Az árnyékban bujkáló orvlövész szakma még sohasem volt ennyire szórakoztató.
Homeworld	Sierra	90%	Valószínűleg az első előrelépés a valós idejű stratégia világában a C&C óta.
Hype: The Time Quest	Ubi Soft	86%	3D-s kalandjáték Playmobil figurákkal. Nem csak gyerekeknek.
Independence War Defiance	Infogrames	84%	Az eredeti I-War felújított változata, egy rakás új pályával és lehetőséggel.
Indy & Infernal Machine	LucasArts	85%	Indiana Jones most egy lebilincselő történetet kínáló 3D-s akciójátékban csattogtatja korbácsát.
Int. Football 2000	Microsoft	83%	Taktikás, gyors fociprogram – egyedülálló a maga nemében.

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

JÁTÉKOK A *PC FORMAT* 100-AS LISTÁJA

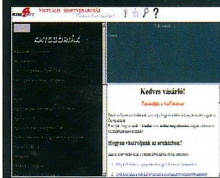
CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Ka-52 Team Alligator	GTi	88%	Lehet, hogy ez a helikopter még csak a tervezőasztalon létezik, itt mindenesetre eléggé valóságosnak tűnik.
Kingpin	Virgin	86%	Alaposan megtervezett, látványos játék, de inkább a SiN-es, mint a Half-Life-os kategóriából.
Lander	Psygnosis	89%	Jól kidolgozott, nagy kihívást jelentő űrhajós játék lebilincselő történettel.
Le Mans 24 Hours	Infogrames	90%	A végső kihívás az autóversenyek kedvelőinek.
Madden NFL 2000	EA	87%	Kevés sportjátékba szorult ennyi akció és izgalom.
MechWarrior 3	MicroProse	89%	A legjobb „robotos" játék PC-n, de lenne mit javítani rajta.
Messiah ÚJ!	Virgin	80%	Költözz be a járókelők testébe ebben a terjedelmes akció/kalandjátékban.
Microsoft Baseball 2000	Microsoft	89%	Minden létező csapat és stadion számtalan állítási lehetőséggel.
MiG Alley	Empire	88%	Izgalmas repülőgép-szimulátor rengeteg egyedi tulajdonsággal. Rajongóknak kötelező.
NASCAR Racing 3	Havas	84%	Az amerikai szériaautók izgalmas versenye még sohasem volt ennyire valószerű vagy hangos.
Nerf Arena ÚJ!	Atari	82%	Vibráló, deathmatchre kihegyezett játék, habokádó fegyverekkel.
NHL 2000	EA	88%	Jéghoki-szimulátor, gondos kidolgozás és profi játékmenet jellemzik.
NHL Championship	Activision	87%	Gördülékenyre sikerült jéghoki-szimulátor megpakolva az összes csapattal és statisztikával.
Nomad Soul	Eidos	91%	Beskatulyázhatatlan játék ragyogó feladványokkal, rengeteg kalanddal és Bowie-val.
Nox ÚJ!	EA	85%	Gyors, szórakoztató és lebilincselő „darabolós" szerepjáték.
Outcast	Infogrames	87%	Eredetien sikerült nem-lineáris cselekményű kalandjáték. Kár, hogy néhány helyen lassú.
Pharaoh	Havas	90%	Istenszimulátor, melyben hatalmas emlékműveket emelhetünk. Vigyázat, nagyon könnyű rászokni!
Planescape: Torment ÚJ!	Interplay	89%	Szuper cselekmény és párbeszédek egy különös hangulatú RPG-ben.
Rayman 2	Ubi Soft	84%	Végre egy PC-re íródott 3D-s platformos, amire büszkék lehetünk, még ha teljesen borult is a dolog.
Resident Evil 2	Virgin	86%	Zombi zombi hátán... És a tieden.
Revenant	Eidos	84%	Hatalmas RPG-világ, nagyszerű grafikával és még nagyszerűbb effektekkel.
Rollcage	Psygnosis	87%	A Wipeout szellemi utódja, maga a hamisítatlan arcade-élvezet.
RollerCoaster Tycoon	Hasbro	83%	Vezetőképző tanfolyam kezdő vidámparkosoknak és a stratégia szerelmeseinek.
Septerra Core ÚJ!	Mindscape	80%	Keleti stílusú, változatos világban játszódó RPG jól felépített történettel.
Settlers 3	Blue Byte	87%	Összetett stratégia, figyelemre méltóan részletes grafikával. A trilógia legjobb darabja.
Seven Kingdoms 2	Ubi Soft	85%	Részletes és élvezetes birodalomépítő program rugalmas kezeléssel.
Shogo: Mobile Armor Div	Microids	85%	MechWarrior stílusú robotos dühöngés keresztezve Quake stílusú harci lehetőségekkel.
Silver	Infogrames	90%	Izgalmas angol RPG fantasztikusan lebilincselő történettel és jó harci engine-nel.
SiN	Activision	89%	Látványos helyszínek, különböző taktikát megkövetelő pályák, nagyágyú a lövöldözős kategóriában.
Sports Car GT	EA	85%	Összetett és nehéz, a garázs ellenben jól felszerelt.
Starsiege Universe	Havas	85%	Az egyetlen olyan első személyű lövöldözős, mely a bolygók közötti végtelen térben játszódik.
Star Trek: Hidden Evil	Activision	81%	Akció kalandjáték hamisítatlan Star Trek stílusban.
Supreme Snowboarding	Infogrames	87%	Egy snowboard-szimulátor, az összes elképzelhető dilinyós kunszttal megpakolva.
SWAT 3	Sierra	87%	Első személyű lövöldözős taktikai elemekkel fűszerezve. Járj túl a terroristák eszén!
System Shock 2	EA	86%	Feladatmegoldásra kihegyezett RPG; emlékezetes marad.
TA: Kingdoms	GTi	83%	Orkok, varázslók és goblinok, de ettől még nem lett jobb.
Tarzan Action Game	Disney	80%	Színvonalas platformos játék, ezúttal a serdületlenebbek számára.
Theme Park World	EA	90%	Hatalmas, vidám 3D-s ábrák, no meg egy teljesen bohókás, vidámparkos témájú „istenszimulátor".
Thief: The Dark Project	Eidos	90%	Ragyogó 3D-s engine és művészi hangeffektek.
UEFA Champions	Eidos	88%	Az UEFA-kupa minden izgalmát felvonultatja ez a játék.
Ultima 9: Ascension	EA	91%	Az egyik legrészletgazdagabb és lebilincselőbb kalandjáték, amivel valaha is játszottunk.
Unreal Tournament	GTi	92%	Minden idők egyik legjobb játéka most még jobb lett. 3dfx kártya kötelező!
Urban Chaos	Eidos	87%	Lara mínusz szilikon. Hatalmas pályák és valószerű küldetések.
USAF	EA	88%	Kilenc különböző gépen repülhetünk ebben a lenyűgöző látványvilágú szimulátorban.
Warzone 2100	Eidos	89%	Eredeti előrelépés a valós idejű stratégia műfajában.
Wild Metal Country	DMA/Gremlin	85%	Tankok egymás ellen. Hatékony fegyverek, élethű csaták.
X-Wing Alliance	LucasArts	91%	Ebben a játékban kiélheted az első epizód előtti időkből származó űrrepülős álmaidat.

ONLINE KERESKEDELEM

Olcsó, gyors és egyszerű... Akkor meg mire vársz?



AUTOMEX.HU
www.automex.hu



Kim-Soft Virtuális Szoftveráruház
www.profi-media.com/kimsoft



DEPO
www.depo.hu



ARUHAZ.COM
www.prim.hu/aruhaz/



CENTRALNET SHOP
shop.centralnet.hu

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

KAPCSOLATOK Telefonszámok, weboldalak

JÁTÉK FORGALMAZÓK

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3DO	(1) 223 1500	www.3do.com
Acclaim	(1) 461 5733	www.acclaim.com
Activision	(1) 223 2770	www.activision.com
Blizzard	(1) 261 1219	www.blizzard.com
Blue Byte	(1) 223 1500	www.bluebyte.com
Bullfrog	(1) 351 3078	www.bullfrog.com
Codemasters	(1) 223 1500	www.codemasters.com
Core	(1) 461 5733	www.core-design.com
CRYO	(1) 461 5733	www.cyro-interactive.com
Disney Interactive	(1) 461 5733	www.disney.com
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Electronic Arts	(1) 351 3078	www.ea.com
Empire	(1) 223 1500	www.empire.co.uk
Europress	(1) 332 9923	www.europress.com
GT Interactive	(1) 461 5733	www.gtgames.com
Hasbro Interactive	(1) 223 1500	www.hasbrointeractive.com
Havas Interactive	(1) 261 1219	www.havasinteractive.com
Infogrames	(1) 461 5733	www.infogrames.com
Interplay	(1) 351 3078	www.interplay.com
Learning Company	(1) 223 2770	
LucasArts	(1) 223 2770	www.lucasarts.com
Maxis	(1) 351 3078	www.ea.com
MicroProse	(1) 223 1500	www.microprose.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/games
Midas Interactive	(1) 351 3078	www.gamesarena.com
Mindscape	(1) 223 1500	www.mindscape.com
Monolith	(37) 315 905	
Project TWO Interactive	(1) 223 1500	
Psygnosis	(1) 223 2770	www.psygnosis.com
Red Orb	(1) 461 5733	www.redorb.com
Red Storm	(1) 223 1500	www.redstorm.com
SCI	(1) 351 3078	www.sci.co.uk
Sierra	(1) 261 1219	www.sierra.com
SirTech	(37) 315 905	www.sir-tech.com
Sold Out	(1) 359 0576	www.sold-out.co.uk
Take 2	(1) 223 1500	www.take2games.com
THQ	(1) 351 3078	www.thq.com
TopWare	(37) 315 905	
Ubi Soft	(1) 353 1898	www.ubisoft.com
Virgin	(1) 351 3078	www.vie.co.uk

SZOFTVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
Adobe	(1) 392 0700	www.adobe.com
Alien Skin	(1) 392 0700	www.alienskin.com
Autodesk	(1) 359 9882	www.autodesk.com
Borland	(1) 252 8145	www.borland.hu
Canto	(1) 392 0700	www.canto.com
Corel	(1) 466 6263	www.codra.hu
Cyberstone	(1) 461 5750	www.cyberstone.hu
Data Fellows	(1) 488 7700	www.2f.hu
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Extensis	(1) 392 0700	www.extensis.com
Jasc	(1) 329 2737	www.jasc.com
Macromedia	(1) 392 0700	www.macromedia.com
Magix	(1) 223 1500	www.magix.com
McAfee Software	(1) 455 6000	www.mcafee.com
MetaCreations	(1) 392 0700	www.metacreations.com
Micrografx	(1) 329 2737	www.micrografx.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Netscape	(1) 329 2737	www.netscape.com
Novell	(1) 235 7644	www.novell.hu
Profi Média	(79) 325 467	www.profi-media.com
QuarterDeck	(1) 329 2737	www.quarterdeck.com
Symantec	(1) 329 2737	www.symantec.com
Ulead	(1) 392 0700	www.ulead.com
Woodstone	(1) 302 4420	www.woodstone.hu

HARDVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3Com	(1) 451 3500	www.3com.com
3dfx Interactive	(1) 322 2232	www.3dfx.com
Acorp	(1) 209 0719	www.acorp.hu
Adaptec	(1) 342 3255	www.adaptec.com
ADI	(1) 342 3255	www.adiusa.com
AGFA	(1) 212 1540	www.agfahome.com
Altec Lansing	(1) 266 6059	www.altecmm.com
APC	(1) 209 4678	www.apc.com
ASKEY	(1) 372 7180	www.askey.com
ASUS	(1) 214 2392	www.asus.com
ATI	(1) 342 3255	www.ati.uk
Belinea	(1) 436 6610	
Canon	(1) 465 8020	www.canon.hu
Casio	(1) 309 5100	www.casio.com
Cherry	(1) 322 7846	
Compaq	(80) 206 720	www.compaq.hu
Creative Labs	(800) 12 222	www.creativelabs.com
DELL	(1) 270 7600	www.dell.com
Diamond	(1) 266 6059	www.diamondmm.com
DTK	(1) 246 8411	
EPOX	(1) 469 8000	www.epox.com
Epson	(23) 502 830	www.epson.com
Fast Electronic	(1) 214 8621	www.allegro.hu
Freecom	(1) 352 7040	
Fuji	(1) 269 0232	www.fujifilm.co.uk
Gigabyte	(22) 515 468	www.giga-byte.com
Gravis	(1) 321 0408	www.gravis.com
Hewlett Packard	(1) 218 8800	www.hp.hu
Hyundai	(1) 452 4600	www.hyundai.com
Jazz Speakers	(1) 350 1246	
JVC	(1) 239 0086	www.jvc.com
Kodak	(1) 353 0111	www.kodak.com
Leadtek	(1) 350 1246	www.leadtek.com
Lexmark	(1) 220 5569	www.lexmark.com
LG	(1) 452 4600	www.lg.co.kr
Logitech	(1) 485 0648	www.logitech.com
Matrox	(1) 375 3716	www.matrox.com
Maxxtro	(1) 350 6822	
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Microtek	(1) 353 0111	www.microtek.nl
Minolta	(1) 206 2244	www.minolta.hu
Mustek	(1) 321 0408	www.mustek.com
Nikon	(1) 350 5525	www.nikon.hu
Nokia	(1) 236 1100	www.nokia.hu
NVidia	(1) 236 0818	www.nvidia.com
OKI	(1) 266 6225	www.okihu.hu
Olympus	(1) 342 3255	www.olympus.hu
Orchid	(1) 236 0818	www.orchid.com
Philips	(1) 214 2392	www.philips.hu
Pinnacle	(1) 342 3255	www.pinnaclesys.com
Plextor	(1) 452 4600	www.plextor.com
Psion	(1) 356 9595	www.psion.hu
Rockfire	(1) 350 1246	
Saitek	(1) 322 2232	www.saitek.com
Samsung	(1) 388 7925	www.samsung.hu
Sanyo	(1) 353 0111	www.sanyo.com
Sony	(1) 250 2413	www.sony.hu
SOYO	(22) 515 414	www.soyo.nl
Tally	(1) 477 4050	www.tally.hu
TerraTec	(1) 322 2232	www.terratec.net
Toshiba	(1) 410 5987	www.toshiba.com
TraxData	(1) 237 1360	www.traxdata.com
Umax	(1) 221 5123	www.umax.com
Videologic	(1) 331 0518	www.videologic.com
Viewsonic	(1) 266 6059	www.viewsonic.com
Wacom	(1) 353 0111	www.wacom.com
Western Digital	(1) 215 3666	www.wd.com
Xerox	(1) 451 3500	www.xerox.hu
Yamaha	(1) 350 6822	www.yamaha.com

PC Format A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

DVD FILMEK Magyar nyelven

WARNER DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
BERGYILKOSOK	ASSASSINS	5 000 Ft
SPECIALISTA	THE SPECIALIST	5 000 Ft
SZÖKÉSBEN	THE GETAWAY	5 000 Ft
SPACE JAM – ZŰR AZ ŰRBEN	SPACE JAM	5 000 Ft
SZIGORÚAN BIZALMAS	L. A. CONFIDENTIAL	5 000 Ft
BEETLEJUICE	BEETLEJUICE	5 000 Ft
A GÖMB	SPHERE	5 000 Ft
AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE	DEVILS ADVOCATE	5 000 Ft
ELVESZETT FIÚK	LOST BOYS	5 000 Ft
KOCKÁZATOS ÜZLET	RISKY BUSINESS	5 000 Ft
LETASZÍTVA	FALLEN	5 000 Ft
ÖLVE VAGY HALVA	HARD TO KILL	5 000 Ft
DAVE	DAVE	5 000 Ft
GYILKOSSÁG A FEHÉRHÁZBAN	MURDER AT 1600.	5 000 Ft
VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI	ERASER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 4.	LETHAL WEAPON 4	5 000 Ft
BATMAN VISZATÉR	BATMAN RETURNS	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 2.	LETHAL WEAPON 2	5 000 Ft
TÖKÉLETES MÁSOLAT	COPY CAT	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 3.	LETHAL WEAPON 3	5 000 Ft
MINDÖRÖKKÉ BATMAN	BATMAN FOREVER	5 000 Ft
TANGO ÉS CASH	TANGO AND CASH	5 000 Ft
NICO	NICO	5 000 Ft
BOSSZÚÁLLÓK	AVANGERES	5 000 Ft
UTOLSÓ CSERKÉSZ	LAST BOYSCOUT	5 000 Ft
TISZTÍTÓTŰZ	GLIMMER MAN	5 000 Ft
TŰZPARANCS	EXECUTIVE DECISION	5 000 Ft
PUSZTÍTÓ	DEMOLITION MAN	5 000 Ft
NINCS ALKU	THE NEGOTIATOR	5 000 Ft
TÖKÉLETES GYILKOSSÁG	PERFECT MURDER	5 000 Ft
CSALÁDI VAKÁCIÓ	NATIONAL LAMPON'S VACATION	5 000 Ft
ANGYALOK VÁROSA	CITY OF ANGELS	5 000 Ft
BENJAMIN KÖZLEGÉNY	PRIVAT BENJAMIN	5 000 Ft
GOLFŐRÜLTEK	CADDYSHACK	5 000 Ft
BOMBANŐ	10	5 000 Ft
ARTHUR	ARTHUR	5 000 Ft
ROLLING STONES	ROLLING STONES	5 000 Ft
ŐRÜLT VÁROS	MAD CITY	5 000 Ft
ÁRTATLANSÁGRA ÍTÉLVE	PREMUSED INNOCENT	5 000 Ft
NEW JACK CITY	NEW JACK CITY	5 000 Ft
KATONA	SOLDIER	5 000 Ft
ARMAGEDDON	ARMAGEDDON	5 000 Ft
A SÁRKÁNY KÖZBELÉP	ENTER THE DRAGON	5 000 Ft
FAKÓ LOVAS	PALE RIDER	5 000 Ft
VESSZŐFUTÁS	GAUNTLET	5 000 Ft
PISZKOS HARRY	DIRTY HARRY	5 000 Ft
A SZERELEM HÁLÓJÁBAN	YOU HAVE GOT MAIL	5 000 Ft
JFK	JFK	5 000 Ft
ÁTKOZOTT BOSZORKÁK	PRACTICAL MAGIC	5 000 Ft
ÚSZÓ ERŐD	UNDER SIEGE	5 000 Ft
TÖBB, MINT TESTŐR	THE BODYGUARD	5 000 Ft
MY FAIR LADY	MY FAIR LADY	5 000 Ft
BŰVÖS KARD	MAGIC SWORD	5 000 Ft
SZABADÍTSÁTOK KI WILLYT!	FREE WILLY	5 000 Ft
KOBRA	COBRA	5 000 Ft
SZÁRNYAS FEJVADÁSZ	BLADE RUNNER	5 000 Ft
TÖRVÉNYEN KÍVÜLI JOES WALES	OUTLAW JOES WALES	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER	LETHAL WEAPON	5 000 Ft
ŐRÜLET	FRANTIC	5 000 Ft
SZEMTŐL SZEMBEN	HEAT	5 000 Ft
A KIS HERCEGNŐ	LITTLE PRINCESS	5 000 Ft
TITKOK KERTJE	SECRET'S GARDEN	5 000 Ft
SZÁGULDÓ ERŐD	UNDER SIEGE 2	5 000 Ft
TŰZ A MÉLYBEN	FIRE DOWN BELOW	5 000 Ft
MÁTRIX	THE MATRIX	5 000 Ft
DERMESZTŐ SZENVEDÉLYEK	FINAL ANALYSIS	5 000 Ft
LÁNGOLÓ JÉG	ON DEADLY GROUND	5 000 Ft
TÖRVÉNYRE TÖRVE	OUT FOR JUSTICE	5 000 Ft
HA A FÉRFI IGAZÁN SZERET	WHEN A MAN LOVES A WOMAN	5 000 Ft
VISSZAVÁGÓ	PAYBACK	5 000 Ft
CSAK EGY KIS PÁNIK	ANALYZE THIS	5 000 Ft
ÁLLAMÉRDEK	ABSOLUTE POWER	5 000 Ft
STRIPTEASE	STRIPTEASE	5 000 Ft
HIÚSÁGOK MÁGLYÁJA	THE BONFIRE OF THE VANITIES	5 000 Ft
ÖSSZEOMLÁS	FALLING DOWN	5 000 Ft
HALÁLOS NYUGALOM	DEAD CALM	5 000 Ft
POLICE ACADEMY	POLICE ACADEMY	5 000 Ft
LED ZEPPELIN	LED ZEPPELIN	5 000 Ft
CASABLANCA	CASABLANCA	5 000 Ft
HÜVELYK PANNA	THUMBELINA	5 000 Ft
POLTERGEIST	POLTERGEIST	5 000 Ft
EXCALIBUR	EXCALIBUR	5 000 Ft
TISZTA JÁTSZMA	FAIR GAME	5 000 Ft
GYILKOS TÚRA	DELIVERANCE	5 000 Ft
ÉNEK AZ ESŐBEN	SINGIN' IN THE RAIN	5 000 Ft
AZ ÖRDÖGŰZŐ	THE EXORCIST	5 000 Ft
EGY IGAZ ÜGY	JUST CAUSE	5 000 Ft
2010 - A KAPCSOLAT ÉVE	2010	5 000 Ft
AMADEUS	AMADEUS	5 000 Ft
SOMMERSBY	SOMMERSBY	5 000 Ft
AZ IGAZSÁG NAPJA	TRUE CRIME	5 000 Ft
VADIÚJ VADNYUGAT	WILD WILD WEST	5 000 Ft
10 DOLOG AMIT UTÁLOK BENNED	10 THINGS I HATE ABOUT YOU	5 000 Ft

COLUMBIA DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
GODZILLA	GODZILLA	7 500 Ft
ÉJFÉLI EXPRESSZ	MIDNIGHT EXPRESS	7 500 Ft
VAD VÁGYAK	WILD THINGS	7 500 Ft
EGYENESEN ÁT	FLATLINERS	7 500 Ft
ELHAGYOTT BOLYGÓ	SCREAMERS	7 500 Ft
TUDOM MIT TETTÉL TAVALY NYÁRON	I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER	7 500 Ft
GATTACA	GATTACA	7 500 Ft
DANTE POKLA	DANTE'S PEAK	7 500 Ft
DAYLIGHT	DAYLIGHT	7 500 Ft
IKREK	TWINS	7 500 Ft
MINDHALÁLIG	MAXIMUM RISK	7 500 Ft
DRAKULA	DRACULA	7 500 Ft
TÜKRÖM, TÜKRÖM ...	MIRROR HAS TWO FACES	7 500 Ft
NYOMORULTAK	LES MISERABLES	7 500 Ft
HALÁLKANYAR	U-TURN	7 500 Ft
KÁBELBARÁT	CABLE GUY	7 500 Ft
NAGY BORZONGÁS	BIG CHILL	7 500 Ft
A VAD	THE WILD ONE	7 500 Ft
MENEKÜLÉS ABSOLOMBÓL	ESCAPE FROM ABSOLOM	7 500 Ft
ROBBANÓFEJEK	BIG HIT	7 500 Ft
ÉDESEK ÉS MOSTOHÁK	STEPMOM	7 500 Ft
STEPHEN KING: AZ EMINENS	APT PUPIL	7 500 Ft
RÉMSÉGEK KÖNYVE	URBAN LEGEND	7 500 Ft
BAD BOYS	BAD BOYS	7 500 Ft
NEM ÉR A NEMEM	OPPOSITE OF SEX	7 500 Ft
BULI AZ ÉLET	CAN'T HARDLY WAIT	7 500 Ft
MADELINE: A CSÍNYTEVŐ CSITRI	MADELINE	7 500 Ft
HUDSON HAWK	HUDSON HAWK	7 500 Ft
KÍSÉRLETI PATKÁNYOK	DISTURBING BEHAVIOUR	7 500 Ft
ZENDÜLÉS A CAINE HADIHAJÓN	THE CAINE MUTINY	7 500 Ft
SOLO, A TÖKÉLETES FEGYVER	SOLO	7 500 Ft
ÚJRA A RÉGI	STILL CRAZY	7 500 Ft
REJTEKHELY	HIDEAWAY	7 500 Ft
8MM	8MM	7 500 Ft
FUTURESPORT – SPORTHÁBORÚ	FUTURE SPORTS	7 500 Ft
CHRISTINE – STEPHEN KING	STEPHEN KING'S CHRISTINE	7 500 Ft
MÜNCHAUSEN BÁRÓ KALANDJAI	ADVENTURES OF MÜNCHAUSEN	7 500 Ft
KÍNA SZINDRÓMA	THE CHINA SYNDROME	7 500 Ft
SORSJEGYESEK		7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK	GHOSTBUSTERS	7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK 2	GHOSTBUSTERS 2	7 500 Ft
MÉG MINDIG TUDOM, MIT TETTÉL...	I STILL KNOW WHAT YOU DID LAST...	7 500 Ft
MINIZSENIK	BABY GENIUSES	7 500 Ft
ONLY YOU	ONLY YOU	7 500 Ft
KEMÉNY DIÓ	JAWBREAKER	7 500 Ft
JACKIE CHAN: AZ ELVESZETT ZSARU	WHO AM I?	7 500 Ft
KEGYETLEN JÁTÉKOK	CRUEL INTENTIONS	7 500 Ft
ZORRO ÁLARCA	THE MASK OF ZORRO	7 500 Ft
DR. STRANGELOVE, AVAGY HOGYAN...	DR. STRANGELOVE OR: HOW I ...	7 500 Ft
ÁRRAL SZEMBEN	STRIKING DISTANCE	7 500 Ft
FARKAS	WOLF	7 500 Ft
EGYEDÜLÁLLÓ NŐ MEGOSZTANÁ	SINGLE WHITE FEMALE	7 500 Ft
HEAVY METAL	HEAVY METAL	7 500 Ft
HATTYÚHERCEGNŐ	THE SWAN PRINCESS	7 500 Ft
ÉBREDÉSEK	AWAKENINGS	7 500 Ft
A MÉLYSÉG	THE DEEP	7 500 Ft
DESPERADO/EL MARIACHI - A ZENÉSZ	DESPERADO/EL MARIACHI	7 500 Ft
ESÉLYLESŐK	AGAINST ALL ODDS	7 500 Ft
TAXISOFŐR	TAXI DRIVER	7 500 Ft
A 13. EMELET	THE THIRTEENTH FLOOR	7 500 Ft
A GONOSZ CSÁBÍTÁSA	MARY REILLY	7 500 Ft
MR. JONES	MR. JONES	7 500 Ft
ÜZENET A PALACKBAN	MESSAGE IN THE BOTTLE	7 500 Ft
AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS	LAST ACTION HERO	7 500 Ft
TANÁR ÚRNAK SZERETETTEL	TO SIR WITH LOVE	7 500 Ft
ROBOTZSARU 3	ROBOCOP 3	7 500 Ft
STREETFIGHTER - HARC A VÉGSŐKIG	STREETFIGHTER	7 500 Ft
MONDVACSINÁLT HŐS	ACCIDENTAL HERO	7 500 Ft
HALHATATLAN KEDVES	IMMORTAL BELOVED	7 500 Ft
MICSODA CSAPAT	A LEAGUE OF THEIR OWN	7 500 Ft
FRUSKA GATE	DICK	7 500 Ft
CARMEN	BIZET'S CARMEN	7 500 Ft
IDÉTLEN IDŐKIG	GROUNDHOG DAY	7 500 Ft
APAFEJ	BIG DADDY	7 500 Ft
VÁSOTT SZÜLŐK	PARENTHOOD	7 500 Ft

DISNEY DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
OROSZLÁNKIRÁLY 2.	LION KING 2.	5 000 Ft
KÉZ, AMELY A BÖLCSŐT RINGATJA	HAND THAT ROCKS CRADLE	5 000 Ft
MEGCSALATVA	DECEIVED	5 000 Ft
KVÍZ SHOW	QUIZ SHOW	5 000 Ft
FEHÉR AGYAR	WHITE FANG	5 000 Ft
ROCKETEER	ROCKETEER	5 000 Ft
HALOTT PÉNZ	DEAD PRESIDENT	5 000 Ft
ALADDIN ÉS A TOLVAJOK FEJEDELME	ALADDIN AND KING OF THIEVES	5 000 Ft
6 NAP, 7 ÉJSZAKA	6 DAY 7 NIGHT	5 000 Ft
HÓKUSZ PÓKUSZ	HOCUS POCUS	5 000 Ft
APÁD-ANYÁD IDEJÖJJÖN!	PARENT TRAP	5 000 Ft
UTOLSÓ DOBÁS	SNAKE EYES	5 000 Ft
TINA	TINA: WHAT'S LOVE GOT...	5 000 Ft
EGY BOGÁR ÉLETE	BUG'S LIFE	5 000 Ft
JOE AZ ÓRIÁS GORILLA	MIGHTY JOE YOUNG	5 000 Ft
KINEK A PAPNÉ?	PREACHER'S WIFE	5 000 Ft
MAFFIA!	MAFFIA	5 000 Ft
HUCK FINN KALANDJAI	ADVENTURES OF HUCK FINN	5 000 Ft
KŐBUNKÓ	CALIFORNIA MAN	5 000 Ft
VESZÉLYES KÖLYKÖK	DANGEROUS MINDS	5 000 Ft
APÁCA SHOW 2	SISTER ACT 2	5 000 Ft
DRÁGÁM, MOST MI MENTÜNK...	HONEY, WE SHRUNk OURSELVES	5 000 Ft
EGYIK KOPÓ, MÁSIK EB	TURNER AND HOOCH	5 000 Ft
CSEKKBEN A TENGER	BLANK CHEQUE	5 000 Ft
HÁROM FÉRFI ÉS EGY KIS HÖLGY	THREE MEN AND LITTLE LADY	5 000 Ft
GOOFY	A GOOFY MOVIE	5 000 Ft
MICIMACKÓ VISSZATÉR	POOH'S MOST GRAND ADVENTURE	5 000 Ft
SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG – VARÁ...	BEAUTY AND THE BEAST – THE EN...	5 000 Ft
A KÖZELLENSÉG	ENEMY OF THE STATE	5 000 Ft
KEDVENC MARSLAKÓM	MY FAVOURITE MARTIAN	5 000 Ft

FOX DVD

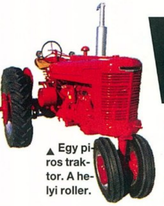
MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
TITANIC	TITANIC	10 000 Ft
KERESD A NŐT!	THERE IS SOMETHING ABOUT MARY	9 000 Ft
FÉKTELENÜL	SPEED	6 900 Ft
FÉKTELENÜL 2 - TELJES GŐZZEL	SPEED 2	6 900 Ft
DRÁGÁN ADD AZ ÉLETED	DIE HARD	6 900 Ft
MÉG DRÁGÁBB AZ ÉLETED	DIE HARD 2	6 900 Ft
LÁNCREAKCIÓ	CHAIN REACTION	6 900 Ft
RÉS A PAJZSON	BROKEN ARROW	6 900 Ft
HOLTPONT	POINT BREAK	6 900 Ft
X-AKTÁK – A MOZIFILM	THE X-FILES MOVIE	6 900 Ft
A BÁTRAK IGAZSÁGA	COURAGE UNDER FIRE	6 900 Ft

Háló Világ

PC Format A sokoldalú PC magazin
www.pcformat.hu

A feneketlen elektronikus óceán mélyén rejtőző remek weboldalak úgy csillognak, mint igazgyöngyök a kagylóban, arra várva, hogy a felszínre hozzuk őket.

Viva The Wurzels!


▲ Egy piros traktor. A helyi roller.

Már megint miről van szó? A *PC Format* honi szerkesztősége kiemeli az ismeretlenség homályából ezt a négytagú csapatot, a meghökkentő stílusú surmó-beat jeles képviselőit.


◄Egy tehén. Hasznos vele kocsmába járni.

HA MEGEMLÍTED EGY ANGOLNAK a Wurzel szót, általában lekicsinylő megjegyzésekkel illeti az ország nyugati részében, a West Countryban élő csepűrágó, almabort vedelő, csirkékkel nemi életet élő vidéki suttyókat. Igen, Wurzel-ország a köztudatban elmaradottabbnak tartott nyugat-angliai vidéket jelenti.

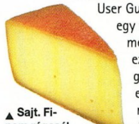
Ezúttal pedig a kultúrában kietlen vidék webes elérhetőségét térképeztük fel. Helyesen gondolhatnád, hogy igen távol állnak a gazdálkodó, traktoros és piás népségtől a hipermodern számítógépek, ám az internet mégis a vidéki örömök valóságos virtuális kincsesbányája. Ha nem hallottál még a nyugat-angliai Beatles, azaz a The Wurzel nevű négyes trágyaszagú zenéjéről, vagy a néhai bandavezér Adge-ről, itt a remek alkalom mindezt bepótolni.

Wurzelmánia! – Adge Cutler & The Wurzels

Ez e legkitűnőbb weboldal, amit érdemes meglátogatni, ha ezek után még valamilyen halvány érdeklődést mutatsz West Country zenei exportanyaga iránt. Rendkívül részletes és nem várt magabiztossággal megírt honlap, amelynek célja, hogy beavassa a gyanútlan látogatót Zummerzet megye örömteli rejtelmeibe. Párhuzamot vonva a „gombafejű, divatosan és elegánsan öltözködő" Merseyside-i banda, és a „kócos fejű, borszagú, gumicsizmás" west country-i társulat között, az ő történetük is 1966-ban kezdődött, amikor is egy bizonyos Mr. Adge Cutler megvalósította zenekari terveit, hogy átvegye a hatalmat a helyi zenei élet területén. Első koncertjüket a nailsea-i Royal Oak Pubban adták, de az első jelentős sikert csak 1967-ben könyvelhették el, amikor a ma már klasszikus Drink Up Thy Zyder (kb. Hajtsd fel az almabort) című szerzeményük bekerült a UK Top 50-be.


◄Sör. Csak másodikként kerülhet szóba egy átmulatott éjszakán.

Egy gyors kattintás a Wurzelography: Wurzels Past and Present linkre, és máris szembesülhetsz a ködös Albion legkülönösebb figuráival. A szedett-vedett banda vezetője Adge, aki az egész történet mögött álló agy, s egyben Nyugat-Anglia legtehetségesebb szövegírója.


▲ Sajt. Finom rágcsálnivaló.

Adge 1974-ben halt meg egy autóbaleset során, ám a zenekar úgy döntött, hogy továbbviszi a szekeret. Eltűntek az ügyes rímek és a mélyről jövő melódiák, s megérkeztek helyettük a vaskos pletykák és célozgatások, illetve még annál is több klisé, mint amennyit el tudnál képzelni. Az eredmény? Egy top 10-es sláger, a Combine Harvester (kb. kombájn), amely a hétvégi kocsmazenekarok közül egy csapásra az ünnepelt popsztárok közé emelte a The Wurzelst, s esténként kétes hírű lányok fürtjei rángatták le róluk az ivászatokban eláztatott gumicsizmákat. Természetesen az ilyen hírnév csak rövid életű lehet. A The Wurzels hamar lebucskázott a magaslatokból, mint léalma a fáról.

Hozzá kell még tennünk, hogy a Wurzels ekkori zenei munkásságát sajnos igen nehéz megkaparintani, mivel az EMI letörölte az összes régi felvételüket. E zenei stílus rajongóinak tiltakozása ellenére sem tervezi az EMI bármelyik Wurzel gyöngyszem megjelentetését, ezért csak úgy juthatsz hozzá e szellemi nektárt tartalmazó, hőn óhajtott műanyag korongokhoz, ha áttúrod az antikváriumokat és használtlemez-kereskedéseket. Ha nem sikerült, akkor se keseredj el, csak kattints a Wurzels Gigsre, ahol minden fontos adatot megtudhatsz a banda soron következő koncertjeiről. Ne számíts arra, hogy kis hazánkba is ellátogatnak, de amennyiben lehetőséged van rá, érdemes például elutazni június 17-én az angliai Whitchurchbe egy jó kis táncos mulatságért, kiegészítve egy kiadós sertéssütéssel és a The Wurzels élő fellépésével.

És ha már a mulatozásnál tartunk, miért ne kattintanál a The Scrumpy User Guide-ra, hogy jól meghúzz egy virtuális korsó McCoyt? Ha még soha nem volt szerencséd ezt a furcsa ízű sört kortyolgatni, akkor itt olvashatsz ezekről az örömökről, még mielőtt másnapos fejjel és kiszáradt torokkal alkohol okozta hallucinációkra ébrednél.

Egyébként jók a kilátások a The Wurzels számára. Nemcsak hogy ők a nagy kedvencek a *PCF* szerkesztőségében, de szólóénekesük, Pete Budd az utóbbi időben még egy ambróziakrémes rizst promotáló reklámfilmben is szerepel. Legalábbis a hangja. Ki tudja, innen talán ismét egyenes út vezet a világhírig?

www.users.globalnet.co.uk/~gunning/ajcutler.html
www.wassail.mcmail.com/wurzels.html


Avonmouth bárdja, egy tipikus Wurzel, az az Adge Cutler látható a lap tetején.


Hölgyeim, türtőztessék magukat. Az urak ábrázatát azóta már kikezdte a sokhektónyi almabor.

Daloskönyv

Ha valaki kedvet kapott az énekléshez, megfelelő ihletet meríthet erről a puritán, ám annál tartalmasabb weboldalról.

Az élet akkor szép, ha dallal kísérjük. Ezzel valószínűleg sokan egyetértenek. Biztosan te is jártál már úgy, hogy egy jókora társaságban a tábortűz körül mindenki torkaszakadtából üvöltötte a jobbnál jobb nótákat, régi slágereket, te pedig hevesen tátogtál, mintha kívülről fújnád az egészet, de persze fogalmad se volt, hogy mi a dal szövege. Itt a megoldás. Hatalmas választékból turkálhatsz neked tetsző dalokat, nótákat, ráadásul a szövegen kívül még a kottát is közlik! Hát kell ennél több? A dalokat témakörök szerint csoportosították, vannak például rosszkedv esetére Sirató dalok is, bevonuláshoz Katonadalok, a téli sportok kedvelőinek pedig Síelő dalok. Persze a sor ezzel nem ér véget, hiszen a választék óriási. Azt ismered, hogy „Komámasszony kakasa..."? Neeem? Na ugye, hogy van mit bepótolni!

http://www.iit.bme.hu/mtsz/dalok/dalok.htm

Csináld magad – a weben

Beázik a tető, a WC-ülőke leesik, a pirítóssütő pedig felrobban. Szólj a virtuális ezermesternek, akinek még fizetni sem kell.

NEHEZEDRE ESIK ELVÉGEZNI az egyszerű otthoni javítási munkákat? Le akarsz festeni valamit, de nem tudod, hogy az ecset melyik végét kell a festékbe mártani? Nos, ha mindebben te is ránk ütöttél, akkor számodra sem tűnik túl vonzó ötletnek, hogy értékes idődet egy imbolygó létra tetején pazarold, miközben teljesen összefestékezed a ruhád.

Rendszerint az ügyes szomszédhoz fordulunk hasonló esetekben. De mi van, ha a segítségünk bennragadt a kocsmában, vagy épp kutyasétáltatással tölti a délutánt? Ésszerű dolog lenne igénybe venni egy hivatásos ezermester szolgáltatásait, és pipiskedve figyelni, mit is kell tennünk legközelebb, ez azonban pénzbe kerül. Hát mit tegyen a rutintalan, ámde kihívásokra éhes ember? Látogasson el a **diyfixit.co.uk** honlapra.



Akár elfoglalt vagy, akár lusta, a diyfixit.co.uk segít megoldani a mindennapos gondokat.



▲ Harc a nagy barnamedve ellen.

A diyfixit az otthonod dekorálását, jobbítását és a javítási munkák elvégzését felölelő tanácsokat tartalmaz Stephen Worralltól, „azonnali és teljes körű szaktanácsadást" ígérve. Ez az oldal új életet kínál azoknak, akik még soha nem vettek kezükbe csavarhúzót, egy mozdulattal elrontják a csapot, vagy fordítva ragasztják fel a tapétát. Egyszerűen kattints arra területre, ahol tennivaló akad (előszoba, fürdőszoba stb.), s máris jó úton vagy a csináld-magad-mozgalom ezermesterein látható, félreismerhetetlen „milyen-ügyesen-megoldottam" vigyor felé.

A minap egy kollegánk eltömítette a legkisebb helyiséget a sarki kifőzdében elfogyasztott kiadós ebéd után. Némi tanácsért rákattintottunk a Toilet-Blockage opcióban a Plumbing részre, hogy megtudjuk, hogyan szabadulhatnánk meg a nagy barnamedvétől. Gondosan követve a világosan megfogalmazott instrukciókat, sikertelenül próbáltunk felkutatni egy pár gumikesztyűt, így kénytelenek voltunk felhúzni egy egyujjas bundakesztyűt, mielőtt szembeszálltunk a bűzös feladattal. A gumipumpával a kezünkben, nagy elánnal rontottunk a makacs dugulásra, és egy-két bugyogás múltán a förtelmes üledék útnak indult a Duna felé. Jó munkát végeztünk!



Stephen Worrall úgy eláraszt bennünket a tanácsaival, mint a víztartály a WC-t.

Ha tehát te is hasonló szituációba kerülsz, vagy egy zavarbaejtő kérdéssel találkozol, fordulj nyugodtan tanácsokért a **www.diyfixit.co.uk** weboldalhoz, ahol ez a kedves, overallos ezermester mindig segít, ráadásul soha nem kávézik nálad órákig, nem untat tekervényes történetekkel a vízvezetékekről, s még a wolfram végű csavar árát sem kell megfizetned.

Géza bácsi halandzsája

A minap gondoltam, ellenőrzöm a domain.hu honlap alatt, hogy a csavaralátét.hu bejegyzésemmel hányadán állok, hiszen – megsúgom nektek, az ötlet úgyis le van védve – másodállásban egy bomba üzletbe kezdek. Két hét múlva nyílik az extra olcsón csavaralátéteket értékesítő e-boltom, a csavaralátét e-diszkont. Beírom hát a domain.hut, és láss csodát, bejelentkezik a Komárom-Esztergom Megyei Önkormányzat Hell József Károly Műszaki Szakközépiskolájának honlapja. Persze az Internetszolgáltatók Tanácsa (ISZT) azt állítja, náluk történt a hiba, hogy helyettük az iskola weboldala jelent meg, de én se most jöttem le a falvédőről! Azok a gaz diákok megint valamilyen csínyt eszeltek ki! Én a hazánkba érkező FBI ügynököktől tudom (szerinted mi másért jönnek ide?), hogy az iskolások pontos terv szerint elárasztják a webet. Ez csak a főpróba volt. Holnaptól már akármilyen URL címet írsz be a keresődbe, ők fognak bejelentkezni! Totális invázió, céljuk a világuralom átvétele! Lehet, hogy befuccsol a vállalkozásom?

Géza bácsi
gézabácsi@csavaralátétdiszkont.hu

Tehenek a ringben!

Kokó bajnoki aspirációi egy csapásra veszélybe kerültek. Jönnek a profin öklöző tehenek.

Eszedbe jutott valaha is, hogy jól szájon vágj egy tehenet? Nekünk igen. A nagy, melák, randa üszők kiérdemelnek egy büdös pofont. Nagy örömünkre szolgált tehát, amikor felfedeztük a **www.cowfighter.com** weboldalt, amely lehetővé teszi, hogy jól állcsúcson vágj egy tarka-barka jószágot, anélkül hogy súlyos börtönbüntetéstől kellene tartanod. De még mielőtt a szadista hajlamúak bepötyögnék böngészőjükbe a címet, jó tudni, itt tehenek harcolnak tehenek ellen! Méghozzá titáni küzdelmek során! Nem emberek csépelik a szegény, védtelen, szénát majszoló, jámbor bocikat.

A **www.cowfighter.com** színpompás és nyíltan humoros oldal, s alapjában véve ugródeszka a **www.xtreme-snowboarding.com** oldalra, ahol a snowboardozás radikálisabb oldalával ismerkedhetsz meg, mely versenyeket a svájci Verbierben rendeznek meg. Ha a cowfighter játékban győzöl, síbérletet és szállást nyerhetsz két éjszakára a verseny helyszínére. Jól hangzik, kezdődjön hát a harc!

De először jöjjön egy kis történelem. A cowfighter, azaz „tehén-küzdelem" egy ősi verbieri szokáson, a Combat de Reines-en alapszik. Tavasszal a bikák egy elszánt csapata felporoszkál a magaslatokba, hogy zajos csörték során eldöntsék a csordán belüli hierarchiát. De mi közöd neked ehhez az egészhez? Nos, az egyik kérődzővel kell azonosulnod, majd test a test elleni, mindenre elszánt, izzadságban és vérben úszó, húsklopfoló csatát kell folytatnod a bajnoki cím elnyeréséért. Hó ha hó!

Ez ám a harc. Válassz nevet – mi Riskát, Bimbót vagy ehhez hasonló klasszikusokat javaslunk –, és jelöld ki a harc során alkalmazott mozgássorozatot. Ezután kattints a legtetszetősebb arénára, és máris felhúzhatod a kesztyűt, hogy egy elegáns mozdulattal megvethesd patáid a ringben.

Magát a küzdelmet heves „múgatás", azaz tehénbőgés kíséri, és az egyes mozdulatokra a bajnokjelölted alatt lévő dobozra kattintva adhatsz utasítást. Rendben, harcra fel! Egy lendülettel ott teremsz a két lábon járó hamburgertöltelék előtt, egy jobbegyenes a gyomorszáj alá, és figyeled, amint bukfencet vetve esik hanyatt, akkora port verve fel, hogy miután jól sípcsonton rúgtad, elhomályosulnak a szédelgő feje körül keringő csillagok. Az erődet a képernyő felső részén lévő teli tejesüvegek képviselik. Ha mind elfogyott, véged van. Tüntesd el az ellenfél összes tejesüvegét, és akár meg is nyerheted a snowboardos utazást. Egyébként hidd el, az egész nem túl nehéz. Igaz, hogy nem az a tipikus agytorna, azonban tökéletes szórakozás. Kitöltheted a haragod, kiereszthteted a munka közben felgyülemlett feszültséget, esetleg kiélheted a szarvasmarhák ellen irányuló agressziós hajlamod. Gyerünk, üssük meg a teheneket!
www.cowfighter.com
www.xtreme-snowboarding.com



► A kitartó tehénbőgés meghozza gyümölcsét, a snowboardos nyaralást!



◄Íme Mike Bison, az ellenség, a két lábon járó steakszendvics.



Mike, mint egy tehén-tündér...



...aztán bumm! Megrázkódnak a tőgyek...



...az állcsúcsára helyezett ütés...



...egyenesen a helyi vágóhídra repíti.



Üsd ki Mike-ot, és egy meztelen üsző buja tőgyeivel bájolog körbe. Unga-bunga!

Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 **vagy** e-mail: pcformat@cmk.hu



PC Format (A sokoldalú PC magazin) Levelek

Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Bevezető helyett

Éppen most, ezekben a pillanatokban érdekes dolog esett meg az amerikai tőzsdén: a Cisco részvényeinek összértéke rövid időre meghaladta a Microsoftét. Az internet névvel legszorosabban kapcsolatba hozható óriás hosszú ideje tartó, folyamatos értéknövekedés után érte el történelmi csúcsát. Lehet, hogy első hallásra nem valami világrengető a dolog, de mégis...

Nem árt elgondolkodni azon, hogy a rendkívül erőszakos piaci magatartásáról ismert, agresszív Microsoftot csendesen, és minden különösebb gazdasági botrány kavarása nélkül utolérte a hálózatkirály. Pünkösdi királysága nem volt hosszú életű ugyan, de a tendencia világos: az internet mindenkivel szemben és mindenek felett válik új, meghatározó tényezővé a világgazdaságban – ezt már elmondták egy páran –, és most már könnyen belátható, hogy aki kimarad, az végleg lemarad. A világháló nem hozott ugyan látványos és utópisztikus áttöréseket, nem lett mindenki milliomos, akinek Explorere és előfizetése van otthon, de azért lassan átformálja mindennapjainkat. Ahogy most a tőzsdét is.

Na akkor most térjünk is át a levelekre...

Tipp és észrevétel

Tisztelt PC Format!

Azt újságot lapozgatva felfedeztem, hogy mi olvasók is beküldhetünk netes címeket, amik talán érdekesek lehetnek számotokra, vagy a többi olvasónak!

A találatom: **www.ifloppy.net** Ezen az oldalon ha regisztráljuk magunkat, akkor 30Mb tárterületet kapunk az iFloppy szerverén,és ezt némi feltételek mellett saját kedvünkre fel is tölthetjük. Regisztrálás után, belépve egy könyvtárféleségben találjuk magunkat, és ide feltölthetjük a fájlokat, ill. letölthetjük később, sőt ha egy másik regisztrált alany kódját is tudjuk akkor egyik "könyvtárból" a másikba is tudunk másolni. A feltételek, hogy regisztrálás után bizonyos időközökkel látogatjuk, különben megszűnik. A másik hasznos tudnivaló, hogy vannak olyan fáljtípusok (pl:exe, dll, cgi, stb.), amelyeket nem tehetünk fel(valószínűleg vírusveszély, ill. jogtisztaság miatt), ezeket a Zippelnünk kell, különben a regisztrációnk azonnal megszűnik! Ennyit röviden a címről (,remélem megjelenik az újságban). Egyébként lenne egy kérdésem a februári Pc Format CD-kel kapcsolatban. Az van az 1. CD borítójára írva,hogy Supreme Snowboarding, de sajnos ezt a játékot sehol sem találtam a Cd-n,mi ennek az oka? Esetleg lemaradt? Előre is köszönettel, olvasótok,

Kótay-Szabó Károly
e-mail

Válasz: Olvasóink nevében is köszönjük a tippet, minél több hasonló javaslatot várunk tőletek. A Supreme Snowboarding tényleg nem szerepel a CD-n (Upsz!), valamelyik elkövetkező szám CD-mellékletére megpróbáljuk felpréselni. Kérjük, írd meg, milyen büntetést kapjon a CD szerkesztő.

Barbie vagy Quake 3?!

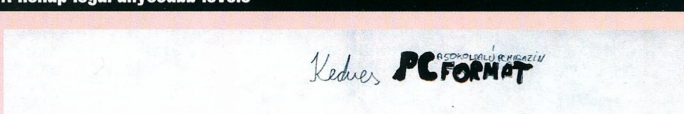
KEDVES PC FORMAT

NAGYON SZERETEM AZ UJSÁGOT, DE AMIT A LÁNYOKRÓL IRTATOK, HÁT ELÉG DISZNÓSÁG VOLT. IGYEKSZEM A SZEBBIK, ÉS A GYENGÉBBIK? NEMET MEGVÉDENI E PÁR SORBAN! ELŐSZÖR IS MIÉRT NEM MAGYAR LÁNYT KÉRDEZTETEK MEG, HOGY MIVEL JÁTSZANAK A LÁNYOK? MÁSODSZOR MIÉRT ILYEN "NYÁLAS" JÁTÉKOKAT KELETT A LÁNYNAK KIPRÓBÁLNI? EZEKKEL A JÁTÁKOKKAL MÉG A 8 ÉS 5 ÉVES LÁNYAIM SEM JÁTSZANÁNAK ANNYIRA "DEDÓS" HARMADSZOR A MAGYAR LÁNYOK HIGGYETEK EL ENNÉL DÖGÖSEBB JÁTÉKOKKAL JÁTSZANAK

ÜDV:ANYACI

Válasz: Mindenekelőtt egy információmorzsát szeretnénk veled megosztani. A cikk megjelenése óta az olvasók mérhetetlen érdeklődéssel bombázták a szerkesztőséget, hogy a cikkben szereplő programokat hol lehet megvásárolni. Tehát lehet, hogy neked igazad van, de sajnos a fent említett, számunkra is meglepő statisztika egy picit mást mutat, ezért kérünk, írd meg nekünk, hogy Te, és a 8 és 5 éves lányaid milyen „dögös, nem nyálas" játékokkal játszotok. Ezzel a kívánságod is teljesítve lett, hiszen máris megkérdeztünk három magyar lányt. A lehetetlent azonnal, a csodákra várni kell...

A hónap legaranyosabb levele


Kedves PC FORMAT (A SOKOLDALÚ PC MAGAZIN)

Rendszeres olvasója vagyok az ujságának. Meg szeretném kérni magukat hogy a következő szám cd melékletre legyenek szívesek rátenni a Driver autós játék demóját. Ha megteszik akor szeretnék néhány kódot is

Köszönöm: Török Tamás 10 éves.

Válasz: Kedves Tamás! A Driver autós játék demóját valószínűleg már nem fogjuk feltenni az elkövetkezendő számok CD-mellékletére. Mégpedig azon egyszerű ok miatt, hogy ez a demó már rajta van az 1. számhoz (1999. október) tartozó CD-lemezek egyikén. Nem lehetetlen viszont, hogy az elkövetkező számok valamelyikében a Tippek és Taktikák rovatunkban információra lelhetsz a játékkal kapcsolatban.

Ide írhatsz: *PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 vagy e-mail: pcformat@cmk.hu*

Inci Finci kikéri magának...

T. Pc-Format
Most vettem meg először az újságot . A CD- kutyatárt akartam volna a cd-s segitség nélkül megnézni , és a Loock Down 2000 sipolt. Mindenesetre megnéztem a Kutyatár részt és ebben az összeállitónak a német (Dachshund) kifejezést szeretettel ajánlanám(Finci kutya aki tacskóféle, mondjuk kifejezetten kikéri magának a cd-n megjelent képet)
üdvözlettel :
Pap Zsolt Péter + Inci Finci (tacskó)
e-mail
/tulajdonképpen engem a februári számukban megjelent magyar történelem CD- érdekelt volna, maga az újság szerintem kissé szinvonaltalan/

Válasz: Senki és semmi nem lehet tökéletes, amit ember alkot, így a Kutyatár sem. A leveledben felfedezett sok érthetetlenség egyike csupán az, hogy ha a februári számhoz mellékelt CD-t akartad, akkor miért a márciusi számot vetted meg a Kutyatárral?

Ezzel a levéllel búcsúzunk erre a hónapra. *PCF*

TrueSpace pánik...

Jó napot, kedves PC Format!

Szeretném megtudni a TRUESPACE 2 nevü programhoz kapcsolódó belépési kódot. Enélkül ugyanis nem tudom futtatni a progit. Egy picit izgatott lettem mikor felinstalláltam és kérte ezt a számomra ismeretlen számsorozatot.
Köszi a segítséget!
Kuhajda
e-mail

Tisztelt cím!
A pc format 6. számában a True space2 jelszót, nevet kér. Tudna ebben nekem segíteni?
Köszönettel:
Keresztény Levente
e-mail

Helló!
Megvettem a lapotokat és feltelepítettem aTrueSpace2 progit. De az első indításnál kérte a serial number-t így megakadtam. Elkelne egy kis segítség. Egyébként magyar nyelven most tartottam először a kezemben a lapot, és le sem tettem addig amíg ki nem olvastam.
További sok sikert
Czabányi Róbert
e-mail

Válasz: Fenti három olvasónkat feleslegesen verte le a víz az ismeretlen számsorozat miatt, hiszen a PC Format 6. (márciusi) számának 159. oldalán, az Install rovatban megtalálható, de hogy ne kelljen az ugyebár mindenki polcán ott lévő magazinért nyújtózkodni, íme a nyertes számsorozat:

3200040030013

Ezt a megfelelő ablakocskába begépelve minden bizonnyal megoldódnak a telepítés kínos problémái.

Hol kapható...

Amit tudunk...

Tisztelt PC Format szerkesztőség!
A segítségeteket szeretném kérni, szkennervásárlás ügyében. A "Piaci Séta" rovatban megakadt a szemem a Microtek Scanmaker X6-on kérdésem lényege: hol jutok hozzá ezen az áron?
Segítségeteket előre is köszönöm!
Bajkó Ádám
e-mail

Válasz: A Microtek Scanmaker X6 típusú szkenner magyarországi disztributora a Mikropo Kft. (telefonszám: (1) 353 0111).

Az újságban olvastam a PIONEER DVD tesztjét. Érdeklődöm, hogy a nyertes olvasót hol lehet kapni.
Tisztelettel:
Steinberger György
e-mail

Válasz: Tudomásunk szerint a Herta Kft. (telefonszám: (1) 322 2232) forgalmazza ezt a típust.


Ez itt a Microtek Scanmaker X6 tükörképe.

Amit nem tudunk...

Hello Pc Format !
Azt szeretném megkérdezni, hogy a decemberi számban a tesztelt Aztech PCI288-as hangkártyát melyik cég forgalmazza(tel.szám,cím). Kérlek válaszoljatok az e-mail címemre!
Köszönettel:
B. Dávid
e-mail

Tisztelt szerkesztőség!
Legyenek szívesek tájékoztatni arról, hogy a januári számban tesztelt, SONY CRX140E-RP típusú újraírót, hol lehetne megvásárolni.
Köszönettel:
Tamás László
e-mail

A januári szám 143. oldalán információ volt az "USR 56K Professional Message" 3Com modemről. A cikkben nem volt utalás a forgalmazóra! Ammenyiben rendelkezésükre áll valamilyen adat a magyarországi beszerzés lehetőségeiről, úgy kérem tájékoztassanak erről.
Tisztelettel
Szigyártó Zoltán
e-mail

Üdvözletem!
Járó Tamás vagyok és Nyíregyházáról írok. A januári Pcformatban olvastam a CD-írók tesztjét. Kedvelem a jóminőségű, design-os eszközöket. Ezért nem is meglepő, hogy nagyot dobbant a szívem amikor megláttam a Philips PCRW 404k tipusú írót. Azonnal elkezdtem utánna érdeklődni, de sajnos egyik boltban sem tudtak segíteni.
A kérdésem a következő lenne: Magyarországon hol lehet, mely számitástechnikai boltban tuddnám beszerezni ezt a fajta írot. Kérem ha lehet minnél előbb válaszoljanak. Segítségüket előre is köszönöm!
e-mail

Tisztelt PC Format Szerkesztőség!
Az alábbi ügyben szeretném a segítségüket kérni. A 2000.februári és márciusi számban szó esett a Fast Track kiadó Dance eJay programról. Az lenne a kérdésem, hogy ezt a zeneszrekesztő programot hol lehet Budapesten kapni? A számítógépem paraméterei (Pentiun 200 Mhz, 14 Mbyte Ram, Windows 95, gyorsítókártya nélkül) mellett elindul-e ez a program, mennyi Mbyte-ot foglal el? Válaszukat várva, üdvözlettel:
e-mail

Válasz: A fenti öt levélre e pillanatban sajnos nem tudunk érdemben válaszolni, ezért a nyilvánosság elé tárjuk őket, bízva olvasóink és a magyarországi forgalmazók segítőkészségében. Ha valaki ki tudná segíteni valamilyen hasznos információval a „bajbajutott" hajótörötteket, annak bizony még mi is nagyon örülnénk. A válaszokat a kiadó címén, e-mailben a pcformat@cmk.hu címen vagy a www.pcformat.hu weboldalon található fórumon tudjuk fogadni.

Levélmorzsák

Linux igények

Szia PCF!
Már majdnem tökéletesek vagytok (nincs ott a majdnem, akkor tökéletesek lennétek :) Már az haladás, hogy nincs annyi játék, de ezen még lehetne finomítani => FEJLŐDŐ KÉPESEK VAGYTOK! Mondjuk, úgy, hogy írtok a Linuxról is pl.: a játék egy része helyett (még így is maradna 20 oldal játék és tizenpár oldal Linux). Haladjunk a korral!
További jó munkát kíván:
Zsóri Gergely (egy hűséges olvasójuk)
e-mail

Üdvözlöm PcFormat!
Én egy javaslatot szeretnék tenni: Ha lehetne akkor többet kéne a linux operációs rendszerrel foglalkozni (tippek&trükkök), és hogy a PCF-CD-n legyenek linuxos progik.
qpido
e-mail

Válasz: Hmm... Már megint Linux. Lehet, hogy bennünk van a hiba? Természetesen mi is szeretnénk minél több információt adni olvasóinknak, tehát egy hónap múlva találkozunk (türelem rózsát terem... :-)

Egy fantasztikus ötlet

Miért?
Szrintem több lenne a bevétel ha 139 900FT-os programokat leváltanátok pl.:Tiberation sun-ra aminek 2 előnye is van:
1.Kevesebbe kerülne
2.A vevőket is jobban érdekelné
CSÁÁ!!
nekro
e-mail

Válasz: Hogy ez nekünk eddig nem jutott eszünkbe??? Magándetektívünk kutatása a „Tiberation Sun" nevű program után sikertelennek bizonyult. Aki bármilyen információval tud szolgálni a fent említett programról, kérjük, jelentkezzen.
Egyébként értjük a problémát, dolgozunk rajta.

Vírusirtót akarok

Hello !!
Azt szeretném tudni ,hogy a cd-mellékleten miért nincs virusirtó ???
maya
e-mail

Válasz: Sajnos, a szerkesztőségben egy olyan vírus garázdálkodik, amely a CD-mellékletre felrakott vírusirtókat eltávolítja. Mi mindent megteszünk e virus kiirtása érdekében, tehát előbb-utóbb lesz.

Szimpatikus

Szeretném, hogy a következő számban a teljes verzioju játék legyen a need for speed 4. De az ujság nagyon szimpatikus.
köszönöm
KIRÁLY GÁBOR
e-mail

Válasz: Szimpátiádat mi is viszonozzuk, de sajnos a kérésedet nem áll módunkban teljesíteni, egyelőre.

Satori licenc

Tisztelt PCFormat!
Azt szeretnem megtudni, hogy a fent emlitett "teljes verzioju" programhoz milyen licenc van? Tehat csak otthoni hasznalatra, esetleg edu is vagy akar dolgozni is lehet vele.
Tisztelettel:
H. Kalman

Válasz: Igen. Otthoni használatra és dolgozni is lehet vele.

PC Format CD-melléklet

A sokoldalú PC magazin

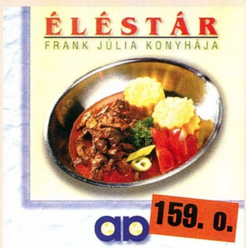
Üdvözlet az Olvasónak!

A koronghoz képest egész jól nézek ki... Az e havi CD-melléklet csak erős idegzetűek számára készült. Ne csodálkozz hát, ha végigböngészése után az utcán furcsán néznek rád az emberek, és egy barátod őszinte aggodalommal kérdezi majd: „Mikor karamboloztál?" A *Quake 3 Arena* demója ugyanis megérkezett.
A sajtó mindig mással volt elfoglalva, így a támadás váratlanul érhet, de a vörös szemgolyók és a testsúlyuknál háromszor nagyobb fegyvert cipelő szörnypofák újra támadnak! Esélyeid javítása érdekében rendelkezésedre bocsátjuk az összes térképet, az Arenaspy-t és a szintépítő kiegészítőket is.
A feladat azonban még így sem lesz könnyű! A programfejlesztők ráadásul azt ígérik, hogy ez még csak a kezdet! Csak úgy, pihenésképpen feltettünk a CD-re még pár egyéb programot is.
Az egyikben például megismerkedhetsz az itt látható roncstelep kontra MÉH szakon végzett szabó által felöltöztetett úriemberrel is.
Ha pedig már elég volt a kissé bizarr és meglehetősen ellenséges képet mutató jövőből, fordulj a múlt felé! A The Sixtieszel egy cseppet belekóstolhatsz a hatvanas évek hangulatába.

S persze, ha mindezeken, és a meg nem említett ráadásokon is túl vagy, akkor már érteni fogod, mit jelent bevezető mondatunk: A koronghoz képest egész jól nézek ki...
Rohaaaaam!

CD szerkesztő

A CD-mellékleten





Metal Fatigue



Készülj fel lelkileg, hogy néhány órácskát el fogsz tölteni, amíg ezzel a csupafém alakkal csatázol ebben a kétszintű játszható demóban.

PC Format EXKLUZÍV!

Hé, nagyfiú! Ha kalap van rajtad, csak jól nyomd a fejedbe, ha pedig nincs, akkor tedd fel, aztán helyezd kényelembe magad, mert mérget vennék rá, hogy rabja leszel ennek az újszerű, izgalmas stratégiai játéknak, a *Metal Fatigue*-nak. Mint a Rimtech vállalat vezetője, az a feladatod, hogy a viszonylag egyszerű első bevetésben sikerre vidd a csapatod – itt csak néhány robotot kell felépítened, és mindent a rendes kerékvágásba terelned. Majd a sokkal keményebb második „fogásban" az ellenfeleid csapatait kell egyenként elpusztítanod, illetve felkutatnod a titkos robotalkatrész-gyárat.

A játék kezdetén a dolgok sokkal bonyolultabbnak tűnnek a többi stratégiai játéknál, de éppen ez adja a *Metal Fatigue* szépségét. Hiszen először halvány sejtelmed sincs róla, hogy melyik egység mit csinál és miért, de egy kis gyakorlás után képes leszel bármilyen egyéni arculatú bádogembert megalkotni, és kiismerni a lehetőségeiket. Tehát, ha belevágsz az első akcióba, semmi mást nem kell tenned, csak követni a képernyőn az utasításokat, és távol tartani az ellenség összes támadását – ehhez építened kell egy gyárat, és jól felfegyverezned néhány egységet, amely elvégzi ezt a feladatot. Végül alkoss néhány harci robotot.

De ne csüggedj, ez csak a vihar előtti csönd – a második bevetés még több izgalmat ígér. Elindulsz az imént felépített színtérről, egy olyan helyről, ahonnan nyílsebesen a bázisodra juthatsz anélkül, hogy az ellenség akár egy hajszáladat is meggörbítené. Építsd fel az összes épületet, és állítsd



Építs föl egy helyes kis robotcsapatot, aztán támadás! Így simán legyőzheted őket a túlerőddel, miközben nyakon öntöd megvetett ellenségedet egy kis vitriolos dzsússzal.

Akció vár, kattints már!

Ha már képben vagy, hogy mi az ördög történik itt, még nem biztos, hogy könnyebb lesz a dolgod. De nem ám. Amit tehetsz: bal klikk, klikk és húzás, hogy kiválaszd a csapatokat és az egységeket. Majd, hogy mozgásba hozd a járműveidet, kattints a jobb gombbal. A nézet változtatásához használd a billentyűket a számpadon, bár kezdetben az alapértelmezés szerinti nézetet javasoljuk.



Robotgyártás

A saját óriásrobot-gyáradat pofonegyszerűen megalkothatod. Ehhez csak egy alkatrészgyárat kell építened. Ha kész, csak kattints rá, és máris elkezdi ontani a robotalkatrészeket. Minden robotnak szüksége lesz egy törzsre, lábakra és karokra, de tetszés szerint variálhatod is a fémdarabokat – attól függően, hogy épp milyen szörnyet álmodtál magadnak. Aztán jelölj ki egy szerelőcsarnokot, egy olyan helyet, ahol ténylegesen összeállítod a robotokat. Lehet, hogy toborzásra is szükséged lesz; ebben az esetben kattints egy farmra, majd a Crew ikonra. Most pedig már csak össze kell gyűjtened a robot részeit, és minden együtt van ahhoz, hogy egy robotokkal jól felszerelt játékos váljon belőled.



Robotkészítést hozott anyagból rövid határidőre vállalok.



Falakat építhetsz és fegyvereket helyezhetsz el rajtuk – ez a legjobb az ellenséggel szemben.



Küldj egy fúrókocsit a föld alá, hogy lávát keressen, de figyelj, nehogy a saját szakállára dolgozzon.



Ha már áttörtél az ellenség vonalain, menj rá a bázisára, és rombold földig – ízlés szerint sóval, borssal.



Ezen a szinten felesleges a földkörüli pálya miatt aggódnod, és képzeld, innen még kerekebb a világ.



Ízlésed szerint alkothatsz robotokat. Ugye tetszik a konzervdobozfejű?

Semmi mást nem kell tenned, csak követni a képernyőn az utasításokat, és távol tartani az ellenség összes támadását.

fel az összes csapatot, amit csak tudsz, és mielőtt elfogy a pénzed, fejezd be a felkészülést, kutasd át az összes szintet, gyűjts lávát, majd állj elő egy csinos kis robotcsapattal. De azt se felejtsd el, hogy az akció rögtön befejeződik, ha a legénység két vezére meghal, ezért a veretes fegyverű robotlegényekkel jó messzire kerüld el az ellenség harcállásait. Kevésbé értékes egységeiddel végeztesd el a piszkos munkát – inkább azok vesszenek oda, mint hogy kockáztasd a kulcsfigurák életét, és ezzel magát az akciót. Persze a teljes játék még több érdekességgel fog meglepni, pl. két másik ellenféllel – mindegyik saját csapat- és robotkészlettel rendelkezik, némelyikük még repülni is tud, s így egy újabb, hallatlanul izgalmas dimenziót adnak a totális támadásnak.

Vigyázó szemetek a következő havi látleletre vessétek! Előtte azonban ess neki a játéknak – turbó, gáz, kezdődik az első bevetés, mire vársz még? Adj neki! Ó, túl könnyűnek találod a mesét? Ez esetben növelheted a nehézségi fokozatot, a játék minden egyes szintje előtt. Játszd végig a szinteket, és ha már a krátereknél vagy, minden oké, nem fogsz hibázni. PCF

Rozsdás a lemez?

Nem sikerül futtatnod a Metal Fatigue demót?

Ne a CD-ről telepítsd a demót. Válaszd a *PCF* CD menüjének telepítés gombját, és a telepítőprogrammal csomagoltasd ki a játékfájlokat a saját gépedre. Ezután lépj ki a telepítőprogramból.

Most egy új foldert kell találnod a gépeden. Nyisd meg, és futtasd le a /disc1/setup.exe fájlt. Kövesd a telepítés utasításait, és a demó most már rendesen fog futni.

Metal Fatigue

Ⓕ Psygnosis/GTi Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.metalfatigue.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Win95, 3D gyorsító
Ha tényleg: P266, 64Mb

Segítség! Mi az ábra?

Nem könnyű megfejteni a játék menetét – a második kifejezetten kemény dió –, úgyhogy nagyon figyelmesen olvasd el az utasításokat és a helpfájlokat. Ha végképp megakadtál, itt van néhány SOS infó, vedd hasznát a játékban.

Ha szintet akarsz változtatni, kattints a megfelelő ikonra a képernyő jobb oldalán. Ebben a két bevetésben nincs igazán szükséged a földkörüli pályára, használd inkább csak a felszíni és a föld alatti szinteket.

Ne felejtsd el, hogy sokkal több láva rejtőzik a föld belsejében, ezért készíts egy fúrókocsit, hogy segítségével néhány egységet odaküldhess. Annak érdekében, hogy szinten tartsd a láva (készpénz) kitermelését, megfelelő számú emberi erőre van szükséged. Ha észreveszed, hogy fogytán vagy a munkásoknak, nosza, építs egy extra cryofarmot, és minden megoldódott.

Jó taktika, ha akkora hadsereget állítasz fel, amekkorára szükséged van, és még a támadás megkezdése előtt. Az ellenség ritkán támad, tehát használd ki az időt egy nagyszerű hadsereg felállítására és tisztes kupac láva gyűjtögetésére. Ha már minden összekavarodott a fejedben, legalább készíts egy csomó légpárnás járművet. Ezek alkalmasak az építésre, a javításra és a láva kitermelésére, szóval életfontosságúak. Minél több ilyen hasznos kis furgonnal rendelkezel, annál gyorsabban tudod végrehajtani a feladatokat. Tehát ne sajnáld magadtól, legyen legalább egy vagy kettő – megfelelő nagyságú – járműved.



Quake 3 Upgrade Pack

A demó

Még a legzöldfülűbb PC-játékos nyulak is tudják, hogy mi is az a *Quake*. Napjaink méltán legendás hírű játéka. Bár megvádolták, hogy a gyilkolászásnak egy rakás módozatát koppintotta, és hogy több szintje van, mint az Empire State Buildingnek, kétségtelenül ez volt a természetes evolúcióval fejlődő első személyű lövöldözős játékok műfajában az első.

Ez a *Quake 3 Arena* egy kellemes kis otthoni deathmatch. Négy szintet élvezhetsz, és mielőtt észreveszed magad, már le is csaptál a rossz fiúkákra. Mászkálj a nyilakkal, fegyverezd fel magad az egér segítségével, és nyiss tüzet az egér bal gombjával. Pusztíts el mindenkit, aki az utadba kerül, ne könyörülj senkin, és szerezd meg azokat a frageket, bármibe kerül is. Durva.

Upgrade-ek

Legalább száz okunk van, hogy miért szeretjük a *Quake 3 Arena*-t. Először is, ott van az a szép véráztatta tájkép (csata után), a fegyverek csodás választéka, a heves körbe-körbe lövöldözések kifinomult tervezete, a rocket jump vakmerő gyönyöre... Jól gondolod, barátom, alaposan végigmentünk a játékon, és ezer meg egy okunk van arra, hogy elismeréssel szóljunk a jó értelemben vett utópisztikus továbbfejlesztésről és a fantasztikus opciók által kínált lehetőségek tömkelegéről. Idegesített a játék néhány szokatlan eleme? Egyszerűen tölts le vagy szerkessz egy térképet, javítóprogramot. Tudod mit? Ne is bajlódj a letöltéssel, hiszen összegyűjtöttük a legkeresettebb térképeket és kiegészítőket a teljes *Q3A* játékhoz.



Óvakodj a láncon függő koponyáktól! – mondta anyánk. Milyen igaza volt, főleg, ha ezt a burát itt elnézem.



A bizonytalan görbületek érzékeltetése csak az egyik dolog, ami olyan látványossá teszi ezt a játékot, amilyenhez nem sűrűn volt szerencsénk.

A térképek

Nem túlzás, hogy több ezer elérhető térképet találsz a hálón, ha időmilliomos vagy. De mi most megkímélünk a neten való böngészéstől, mivel összegyűjtöttünk a kedvenceinkből egy csokorral a gyönyörködtetésedre. Szinteket hozzáadni a *Quake 3 Arena*-hoz gyerekjáték, mindössze egy dupla kattintás a megfelelő zipfájlra az interfészünkről, majd a **pk3** fájlt ki kell csomagolni a **baseq3** alkönyvtárba, ami abban a folderban van, ahová a *Quake 3 Arena*-t telepítetted. A játékhoz először az **[Esc]** megnyomásával hívd elő az adatbeviteli ablakot, és gépeld be a **/map xxx** sort (ahol az **xxx** a kívánt térkép nevét jelenti). És ez minden. Ha további részletekre is kíváncsi vagy, olvasd el az egyes szintekhez csatolt szövegfájlokat.

ArenaSpy

Hogy teljes legyen a *Quake 3*-gyűjteményünk, hozzácsaptuk az ArenaSpy-t is, ezt a hasznos kis eszközt, amivel a legjobb online játékokat megkereshetjük (több mint ötezret!). Az ArenaSpy sebessége 10-20-szorosa egy átlag browsernek. A telepítéshez csomagold ki a fájlt a **Quake 3** alapkönyvtárba (ahol a **Quake3.exe** is található). Ha elkezdted a játékot, a **Multiplayer** menünek zöldnek kell lennie. Ha nem az, a DLL nincs rendesen letöltve. A további teendőkhöz olvasd el az alkalmazáshoz csatolt szövegfájlt.

Quake 3 Arena
F Activision/id T (1) 223 2770
I www.quake3arena.com
Ha csak úgy: P233, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII, 64Mb

C&C: Tiberian Sun

Miről szól?

Réges-rég, a ködös múltban volt egyszer egy film, a *Dune*. Egyszer csak megjelent egy játék, és éppen úgy, mi volt a címe? *Dune*. Magasröptű, valós idejű stratégiai játék volt, néhány kiválasztott játékosnak szólt. Hamarosan jött a *Dune 2*, és végigsöpört a világon ez a nagyszerű játék. Ezek után nem sokkal jelent meg a *Command and Conquer*, és a többi – ahogy mondják – már történelem. Ez a legújabb újjászületése.

Hogyan játsszuk?

A futurisztikus háborús helyzet uralása a megfelelő egérműveleteken múlik: kijelölés, kattintás, elhúzás. Húzz egy dobozt néhány fickóra, kattints rá másokra, és mind ennek megfelelően fog viselkedni. Minden oké? Jó. Akkor kezdheted.



Mi újat mondhatnánk erről az életrevaló kis valós idejű progiról, amit még nem hallottatok? Őszintén szólva, nem sokat.

C&C: Tiberian Sun
F EA/Westwood T (1) 351 3078
I www.westwood.com
Ha csak úgy: P233, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII, 64Mb

SWAT 3



Ez az elvarázsolt fazon itt elöl egyfolytában növekszik. De mindjárt kap egyet közvetlenül a szeme közé.

Miről szól?

Nem az E-SWAT-ról van szó, amit a Sega vitt tökélyre a 80-as években. Nem is a SWANT-ról (Special Weapons and No Tactics), ami a *Viz* eszmei erőfeszítése arra, hogy mindenkit gondolkodás nélkül lelőj. Ez a Special Weapons and Tactics (Speciális Fegyverek és Taktikák), és mindaz, ami ebbe belefér. Ugye világos?

Hogyan játsszuk?

A te kezedben van a fegyverek és taktikák ellenőrzése, de azt nem látjuk tisztán, ki fölött is gyakorlod a hatalmat. Hajtsd végre ezt a fantasztikus, különleges megbízatást, merülj alá az akciók lélegzetelállító izgalmában, és irtsd ki a rosszfiúkat – tartóztasd le vagy lőj a térdkalácsukra. Óh, Bond, azért légy óvatos!

SWAT 3
F Sierra T (1) 262 2309
I www.sierra.com
Ha csak úgy: P233
Ha tényleg: P300, 3D gyorsító

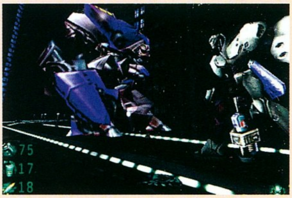
Slave Zero

Miről szól?

Gépesített jókedv a fejlesztőcsoport vidám fickóitól. Egy hatalmas, 30 méteres robot száguldozik mindenre elszántan, hogy elpusztítsa, ami az útjába kerül. Egy könnyed ugrás, és máris adagolhatod az erőszakot az összes gépesített fazonnak, akivel kalandozásod során összefutsz. Hát nem mosolyogni való?

Hogyan játsszuk?

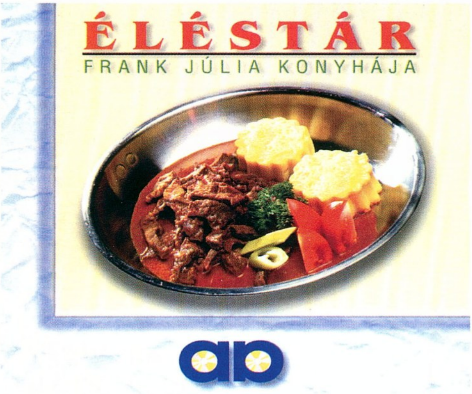
Nos, mi sem egyszerűbb, de komolyan. Csak néhány váratlan ütés a szembejövőknek. Lebzselj az út közepén, és totális káoszt fogsz okozni, mintha egy hangyabolyba kerültél volna, és körülötted hemzsegnének az ízeltlábúak. Pattanj meg egy csinos kis ugrással, és figyeld a csihi-puhi végét. Teljes leírást a játékról a 76. oldalon találsz.



Kissé felizgatott gépemberek próbálnak megoldást keresni a sérelmeikre – erővel. Az ökölvívás szabályai szerint? Nem biztos.

Slave Zero
F Infogrames T (1) 461 5733
I www.slavezero.com
Ha csak úgy: P233, 3D gyorsító
Ha tényleg: P300, 64Mb

ÉLÉSTÁR
Frank Júlia konyhája



EZ A KIADVÁNY Frank Júlia nagysikerű szakácskönyveinek összefoglaló gyűjteménye, melyben a következő kiadványok találhatók:

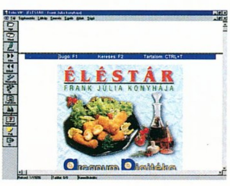
PC Format – Teljes verzió!

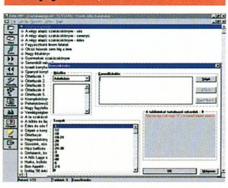
Szárnyasparádé • A négy alapíz szakácskönyve: Sós – Savanyú – Édes • Fagyasztható finom falatok • Olcsó húsnak sem híg a leve • Desszerteskönyv – cukorbetegeknek • Nagy fritukönyv • Gyermekek szakácskönyve • Semmiből valamit • Izraeli konyha magyar módra • Spanyol konyha magyar módra • Ötletfazék 1-5. • Krumpliskönyv • Pehelykönnyű ételek • Nagy fagylaltoskönyv • Vendégségben • A te szakácskönyved • A hűtés és fagyasztás ÁBÉCÉ-je • Édes és sós főtt tészták • Gépek a konyhában • Ötletbazár • Hagymáskönyv • Süssünk, süssünk valamit! • Házi befőzés • Sörfalatok, borkorcsolyák • A Nők Lapja szakácskönyve • Hurka, kolbász... • Bon Appétit, AMC • ÍZVILÁG '98 – évkönyv

Az ÉLÉSTÁR segítségével pillanatok alatt megtalálhatunk egy-egy keresett receptet, összeállíthatunk komplett menüket, megtudhatjuk, hogy az otthon kéznél lévő nyersanyagokból milyen ételeket készíthetünk. A keresés mellett munkánkat számos hasznos segédeszköz támogatja: saját, kereshető megjegyzéseket fűzhetünk a receptekhez, használhatunk szövegkiemelőt, a recepteket, a hozzávalókat kedvenc szövegszerkesztőnkbe átemelhetjük, vagy akár közvetlenül ki is nyomtathatjuk és a listával már indulhatunk is a piacra. A kiadvány éppúgy szól a gyakorló háziasszonyoknak, mint az alkalmanként szívesen főzőcskéző hölgyeknek és uraknak, vagy a konyhaművészetbe csak most belekóstoló fiataloknak. A szép ételfotók, élvezetes leírások kellemes gasztronómiai barangolásra csábítanak. Az eredeti könyvekben szereplő ételmodelleket a Park Hotel Flamencóban Lusztig Tamás, Venesz-díjas mesterszakács-konyhafőnök és csapata készítette, Csigó László fényképezte.

A program kezelőfelülete megegyezik a Kutyatár adatbáziskezelő rendszerével, így valószínűleg nem fog sok problémát jelenteni. PCF

ÉLÉSTÁR – Frank Júlia konyhája 4 990Ft
Arcanum (1) 209 1361
www.arcanum.hu
Ha csak úgy: 486, 8Mb, Windows 95
Ha tényleg: Pentium, 32Mb





CSODÁLATOS UNIVERZUM

Az embert a kezdetek óta foglalkoztatja az őt körülvevő világ. Először istenekkel népesítette be az égboltot, majd figyelni kezdte a bolygókat és csillagokat, hogy mind jobban megértse természetüket. A technika fejlődése lehetővé tette, hogy elhagyva bolygónkat minden eddiginél részletesebben ismerjük meg az Univerzum csodálatos titkait.

A PROGRAMOT MINDösszé az egér segítségével is tudjuk vezérelni. A főképernyőre jutva középen jelennek meg a témakörökhöz tartozó ikonok. Ezeken keresztül érhetjük el a fejezeteket. A program használata alatt folyamatosan látszik egy navigációs csík a képernyő alsó részén. Innen ugorhatunk a különböző funkciókhoz. Az első gombbal mindig az indulási, fejezetkiválasztó menühöz térhetünk vissza. A második gomb a keresés, ennek segítségével kulcsszavakra kereshetünk rá a teljes lexikonban. A találatok az alsó ablakban jelennek meg. Innen ugorhatunk a specifikus oldalra. A harmadik ikonra klikkelve a kvíz játékot próbálhatjuk ki. Itt tizenöt kérdésre kell helyesen válaszolni. Folyamatosan látható a helyes válaszok aránya. A legjobb résztvevők felkerülnek a toplistára. Nagyon jó tulajdonsága a programnak, hogy a kérdések véletlenszerűen kerülnek kiválasztásra és nem mindig ugyanazt a tizenöt kérdést látjuk. Az alsó csík közepén találhatók a navigációs gombok. A középen lévő dupla nyilakkal a fejezetek között válogathatunk, míg az egyszeres nyilak a két szélen az oldalváltásra szolgálnak. Az alsó két nyíl az előzőleg meglátogatott oldalakat jeleníti meg, tehát bármerre is ugrálunk, ezekkel mindig visszatérhetünk az előzőleg megtekintett oldalakra. A jobb oldali hármas gombcsoport első tagja a tartalomjegyzékhez visz. Ez éppen olyan, mint a könyvekben megszokott. Természetesen, a fejezetcímekre kattintva azonnal oda lehet ugrani. A középső, nyomtatás gombbal fejezeteket vagy oldalakat nyomtathatunk, de akár intervallumok megadása is lehetséges. Az utolsó gombbal a zenét lehet ki-, illetve bekapcsolni. Itt kérhetjük le a funkciók részletes leírását, és a kilépéshez is ide kell kattintani.

PC Format – Teljes verzió!

A multimédiás program hat fejezeten keresztül mutatja be a világűr felfedezésének izgalmas történetét.

- Csillagászat- és űrkutatástörténet (Az őskortól napjainkig)
- Űrkutatási programok részletes leírása
- Űrkutatási eszközök
- Naprendszerünk
- Életrajzok
- Kislexikon

A kereszthivatkozások és a keresés segítségével az olvasó könnyen eligazodhat a programban, tudását kvíz játékban teheti próbára. Minden oldal külön, vagy az adott fejezet több oldalával együtt kinyomtatható.

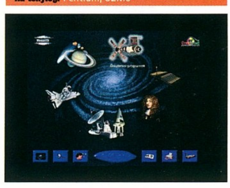
- Közel ötszáz színes oldal képekkel, filmekkel
- Húsz percnyi filmanyag
- Háttérzene, mely hangulatossá teszi a programot
- Több mint ezer keresési címszó

PCF

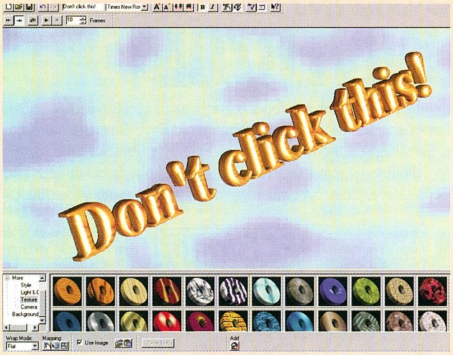


CSODÁLATOS UNIVERZUM 4 990Ft
Cyberstone (1) 461 5750
www.cyberstone.hu
Ha csak úgy: 486, 8Mb, Windows 95
Ha tényleg: Pentium, 32Mb





Cool 3D



A legjobb logóktól a megragadó hirdetésekig a *Cool 3D* mindenre alkalmas, ahol szöveges grafikát kell tervezni.

Mindenki tudja azt, amit a cím is sugall, hogy a 3D sokkal teljesebb, mint a 2D. És a három dimenzió miatt van két szemünk. Ha például küklopszok lennénk, semmi értelme nem lenne annak, hogy a Föld gömbölyű, hiszen mindent úgyis csak laposnak látnánk. Az Ulead fejlesztői is így gondolhatták, mivel a *Cool 3D*-vel, ezzel a jópofa kis programmal megvadíthatod szürke és unalmasan lapos weboldalaidat a szövegek háromdimenzióssá alakításával.

Ezen kívül tetszés szerint forgathatod és csavargathatod a logódat az *Ulead GIF Animator*-ral (mely része a programnak). A *Cool 3D*-t ennél egyszerűbben már nem is lehetne kezelni: csak be kell gépelned a kívánt szöveget a képernyő tetején lévő üres helyre, az alsó ablakból pedig kiválasztani a hozzá szánt stílust. Kattints a nézet ablakban a forgatásra, és a szöveget az egérrel forgasd el. Ha elégedett vagy az eredménnyel, állítsd be a méretet, és az **Image** menüből mentsd el a **Save as** paranccsal. A legnépszerűbb webformátumokat használhatod, mint a JPG és a GIF. És íme, abrakadabra, kész a vadiúj 3D-s logód, amit már csak be kell illesztened csinos kis honlapodra. Hurrá!

Egy tanácsot azért fogadj el. Túl sok ilyen csecsebecse egy honlapon oda vezethet, hogy a *PCF* honlapértékelő csoportja le fogja húzni a művedet, amit persze te sem szeretnél. Szóval mindent mértékkel, abból baj nem lehet.



„Ki az apád?" Ha vannak gyerekeid, csinálj egy ilyen képet. Nem fogják tudni, mit is akarsz ezzel mondani.



A művészeti szerkesztő által kikísérletezett fantasztikus új *PCF* logó túl önérzetesre sikeredett.

Cool 3D
- Ulead
- www.ulead.com/cool3d

Ha csak úgy: Pentium, 32Mb

StarOffice

Hé, srácok! Komolyan gondoltátok, hogy most megszerezhettek egy jogtiszta *Microsoft Office*-t? Tényleg? Hát a *StarOffice* esetében talán még igazatok is lehet. Ez egy a Sun Microsystemtől származó irodai alkalmazásokból összeállított ingyenes programcsomag, amely, ha egészen őszinték akarunk lenni, egészen fantasztikus. Soha ezelőtt, a legelvetemültebb kalózok álmait kivéve, még nem létezett ilyen páratlan erejű irodai szoftver.

Meg fogsz lepődni, hogy a *StarOffice*-szal mennyi mindent meg lehet csinálni. A szövegszerkesztője vidáman elbánik a *Microsoft Word* fájljaival, de könnyedén tudja kezelni az *Excel* és az *Access* dokumentumokat is. Van benne egy kiváló tudományos számológép, néhány fantasztikus prezentációs és e-mail szoftver. A legfontosabb azonban, hogy mivel ez egy ingyenes rendszer, a folyamatos fejlesztések eredményeit a Sun honlapján is rendszeresen közzéteszi.

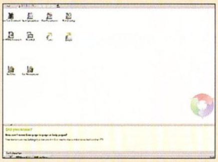
Az ilyen jellegű programoknál szokatlan módon (de ha a Linuxot nézzük, talán mégsem annyira), a *StarOffice* saját számítógépes környezetet használ. Eleinte kissé furcsa megszokni, különösen az indítómenüt, amely lehetővé teszi a programcsomagon belüli különböző alkalmazások és dokumentumok közötti átkapcsolásokat. Hiányzik a felső eszközsor is, bár ez a kis grafikai különbség nem túl sokat számít. Érdemes mindenkinek kipróbálni.

StarOffice
- Sun Microsystems
- www.sun.com

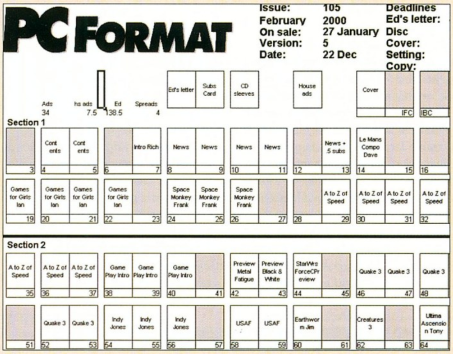
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb



Kísérletképpen az előtted lévő teljes oldalt a *StarOffice*-szal írtuk. Meglepődtél? Mert mi igen. Legalább is először.



A *StarOffice* alapértelmezett képernyőjén minden funkció megtalálható. Egész jól kézre áll, csak egy kicsit szokatlan.



A *PCF* februári számának terve, ami eddig mindig a *Microsoft Excel*-lel készült. A *StarOffice* ezt az akadályt is simán vette: a megjelenítés és a nyomtatás pontosan olyan volt, amilyennek lennie kellett. Gondolkodunk az átálláson.

Radiospy

Valami jó zenét sugárzó MP3 rádióadót keresel? Az igazat megvallva érdekeltek vagyunk a dologban: nem csak azért, mert jó a minőségük és (általában) legálisak, de azért is, mert valami színvonalasabb zenével akartuk elnyomni a takarítónő kedvenc magyar nóta albumát. Ezzel a minőségi szoftverrel könnyen találhatsz ilyet, már ha van MP3-lejátszód.
www.radiospy.com

Go!Zilla

Abszurd nevétől eltekintve, ez egy igen hasznos szoftver, ha bármit le akarsz tölteni az internetről. Számtalan fájlt tud kezelni egyszerre, és ha éjszakára magára akarod hagyni a géped, listát készít a letöltött fájlokról, a megszakadt letöltéseket is feltüntetve. Ha használod a hálót, egyszerűen nem lehetsz meg a *Go!Zilla* nélkül. Komolyan.
www.gozilla.com

Flash 4

Emlékszel még az internet első napjaira? Szerencsés voltál, ha rátaláltál egy színes hátterű oldalra. Egyáltalán nincs mentség arra, ha nem töltöd le a *Flash*-t, mivel a webböngészők legújabb generációjához tartozik. Ez ugyan csak egy harmincnapos próbaváltozat, de biztos ki fogsz majd találni valamit.
www.flash.com

Adobe GoLive!

Megkísértett már a honlapszerkesztés ördöge? Szereted reggelenként a friss, jól elkészített HTML illatát? Akkor neked az *Adobe GoLive!*-ra van szükséged. Ez egy dinamikus HTML-szerkesztő, a profi tervezéshez szükséges bőséges honlapválasztékkal. A harmincnapos próbaváltozat mindazt tudja, amit a fizetős teljes program.
www.golive.com

GYORSKERESŐ

Az e havi CD-mellékleteken található programok futtatásához szükséges összes információ.

MINDEN HÓNAPBAN ÖSSZEGYŰJTjük a legjobb játékdemókat, felhasználói programokat, shareware-eket, és összesűrítjük őket a mellékelt CD-kre.

A programok indítása

A programok installálása a *PCF* discjéről nem okozhat nehézséget. Olyan felhasználóbarát menüt kínálunk, amellyel könnyen kiválaszthatod a telepítendő programot. Gyakorlottaknak érdemes elmélyedni a Windows Explorerben.

1. Helyezd be a mellékelt discet a CD meghajtódba.

2. A *PCF* menüje automatikusan megjelenik, de ha a Windows autorunja nem indul, akkor klikkelj a **START**, majd a **RUN** parancsokra, és gépeld be a **d:\pcf.exe** sort – a "**d**" betűt helyettesítsd a saját CD-meghajtód megnevezésével.

3. A *PC Format* menü megjelenése után nem kell mást tenned, mint kiválasztani azt, amit telepíteni akarsz – a programok csoportosítva jobbra láthatók.



1. CD-MELLÉKLET

Játékok

Metal Fatigue D:/prog/games/mf/disk1/setup.exe
C&C: Tiberian Sun D:/prog/games/tibSun/ts_demoe.exe
NASCAR 3 D:/prog/games/nascar3/n3demo.exe
Missile Command D:/prog/games/missilecomdemo/missilecomdemo.exe
Shanghai D:/prog/games/shanghai/sd2demo_pc.exe
RollerCoaster Tycoon D:/prog/games/rctedl/rctedl.exe
SWAT 3 D:/prog/games/swat3/swat3demo.exe
Slave Zero D:/prog/games/slavez/setup/setup.exe
Wheel of Time D:/prog/games/wotime/wotdemo.exe

Quake 3

22 D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/22.zip
ArenaSpy D:/prog/gamesxtra/quake3/arenaspy10.exe
Barracuda's Castle D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/barracudascastle.zip
Conception D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/conception.zip
Dredwerkz D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/dredwerkz.zip
Forgotten Mines D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/forgottenmines.zip
Forsaken Citadels D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/citadels.zip
GL Setup D:/prog/gamesxtra/quake3/glsetup.exe
Goblin Stronghold D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/goblin.zip
Japanese Castles D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/japan.zip
Keepers Bridge D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/keepersbridge.zip
Malevolent Cathedral D:/prog/gamesxtra/quake3/ctfmaps/cathedral.zip
Q1 Source D:/prog/gamesxtra/quake3/q1source.zip
Quake 3 Arena demo D:/prog/gamesxtra/quake3/q3ademo.exe
Q3 Point Release D:/prog/gamesxtra/quake3/q3pointrelease_jan1300.exe
Q3 Game Source D:/prog/gamesxtra/quake3/q3agamesource.exe

Háló Világ

Account Balancer D:/prog/wired/accountbalancer/accountb.exe
Bank Book D:/prog/wired/ambb/install.exe
Bonescalc D:/prog/wired/bonescalc.exe
Currency Converter D:/prog/wired/currconvi/install.exe
eFolio D:/prog/wired/efolio.exe
Go!Zilla D:/prog/wired/gozilla.exe
MyTrade D:/prog/wired/mybroker3927.exe
Radiospy D:/prog/wired/radiospy.exe
Stockvue 2K D:/prog/wired/stockvu2k/sv2k.exe

Rutin

1st Page 2000 D:/prog/tech/psp60ev.exe

Shareware

Gamespy D:/prog/share/gamespy213.exe
Homesite 4 D:/prog/share/homesite4.exe

Meghajtóprogramok

Diamond Rio PMP300 D:/prog/drivers/rioformat102.exe
DirectX 7.0 D:/prog/drivers/dx70eng.exe
nVIDIA Detonator 3.68 D:/prog/drivers/detonator.exe.exe
Voodoo 3000 v1.04 D:/prog/drivers/v3w9x1p04.exe

Teljes Programok

Cool 3D D:/cool3d/setup.exe

2. CD-MELLÉKLET

Teljes Programok

Éléstár D:/shake/elestar.exe
Csodálatos Univerzum D:/space/install.exe
StarOffice D:/staroff/product/sd51inst/office51/setup.exe



HIBAKERESÉSI ÚTMUTATÓ

Beadta az unalmast a CD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a leggyakrabban előforduló problémákat. Kövesd az útmutató tanácsait, és vége a bosszúságodnak.

Sérült a CD?

Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d fizikailag megsérült, a géped CD-olvasási hibaüzenetet küld, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza a discet, hogy kicseréljük. Cím: Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35. Pf.: 141.

"Hiányzó DDRAW.DLL vagy DDSOUND.DDL" üzenet

A Windows kijelzi a hiányzó kritikus DirectX drivereket. Ezeket közvetlenül letöltheted a CD Hospital alkönyvtárából, ha rákattintasz Start>Run parancsokra, majd begépeled a következő sort: d:/prog/drivers/dx70eng.exe, ahol a "d" a CD-meghajtót jelöli. Bootold újra a gépet, majd ismét próbálkozhatsz.

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?

Tiéd lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a CD Hospital alkönyvtárában is találsz drivert.

Segítség a hálóról

A PCF discjéhez az interneten sokfelé találsz segítséget. Felteheted kérdésedet a PC Format honlapjának fórumában (www.pcformat.hu), és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk.

Minden más hiba esetén...

Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre.
Fax.: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu
Telefon: (1) 457 1123 (10 és 17 óra között)



A meztelen igazság

Itt a vége... Utolsó utunkra kísérjük magunkat, és a ravatalnál beszédet mondunk saját porhüvelyünk felett.

Egykori alkalmazottja vásárolta fel A meztelen igazság rovatot

Az utóbbi évek legnagyobb felvásárlásának eredményeként a *PC Format* népszerű szatirikus oldala, A meztelen igazság a kaliforniai székhelyű online médiaóriás, a Back-Byting International tulajdonába került.

A történet olyannyira szerteágazó, hogy még a *PC Format* stábja sincs tisztában minden részlettel. Ami biztos: az elmúlt év végén a *PC Format* tulajdonrészt vásárolt a Back-Byting International alapító igazgatója, Rod Staffish által jegyzett Back-Byting című, PC-s témájú képregénysorozatban.

A részvényvásárlás részletei csak a közelmúltban kerültek nyilvánosságra, így kiderült, hogy miközben az adásvétel a *PCF* működő tőkéjének felhasználásával ment végbe, a szerződés csak két exszerzőnket, Richard Longhurstöt és Jim McCauley-t jelölte meg tulajdonosokként. Az ügyletet ráadásul úgy kötötték, hogy Longhurst és McCauley a részesedés fejében A meztelen igazság részvényeinek 51%-át átjátszotta Staffishnek. Cserébe újabb 10% tulajdonrészt kaptak a Back-Byting Internationalben, így együtt már 23%-ot birtokolnak.

Minderre csak három napja derült fény, amikor a Back-Byting International ügyvédei felszólították a *PC Format*-ot jogsértő tevékenységének beszüntetésére. Történt ugyanis, hogy a BBI és a yousellstuff.com nevű brit online szolgáltatás összeolvadása miatt a cégnél likviditási gondok támadtak, így a BBI-nak konszolidálnia kellett érdekeltségeit, köztük A meztelen igazságot is. Késhegyre menő tárgyalások eredménye az is, hogy ebben a hónapban A meztelen igazság még egy utolsó számmal jelentkezhet, a következő hónaptól viszont a *PCF*-nek új szatirikus hátsóoldal rovat után kell néznie. A BBI ajánlata értelmében a *PCF* számonként 20 ezer fontos átalánydíjért továbbra is megjelentethetné A meztelen igazságot, ám ahogy Dan Hutchinson, a *PC Format* új főszerkesztője fogalmazott: „Staffish egy lesurmált retykó, és elslézhat a jó reglyás slápba".

És hogy mi történt a Longhurst-McCauley párossal, akik hitszegő módon elkótyavetyélték A meztelen igazságot? Nos, miután a Staffish-féle médiabirodalom nehézségeiről szóló rémhírek után a BBI részvények mélyrepülésbe kezdtek, Longhurstön és McCauley-n úrrá lett a pánik, és a biztonság kedvéért minden BBI-érdekeltségükön túladtak, nem egészen 19 font összértékben. Kijelenthetjük, hogy eddig akárhány befolyásos tőzsdei elemzőt hívtunk fel névtelenül, mindegyikük szerint e legutóbbi próbálkozásunk volt a legeredményesebb. **PCF**

Back-Byting: a közlemény

A hogy azt már bizonyára mindenki tudja, A meztelen igazság a Rod Staffish vezette Back-Byting International kaliforniai online médiavállalkozás tulajdona lett. Mr. Staffish határozottan kijelentette, hogy a BBI sikere nagy mértékben A meztelen igazság erkölcsi és anyagi támogatásának köszönhető, különösen az elmúlt év végének kétségekkel teli időszakára vonatkozóan, amikor Mr. Staffish a hollywoodi filmforgalmazókkal tárgyalt. Mr. Staffish elismerte, hogy A meztelen igazság nélkül a hamarosan bemutatásra kerülő Back-Byting-film (a főszerepben David Hasselhoff és Jan-Michael Vincent) nem jöhetett volna létre.

Egyébiránt Mr. Staffish kifogásolta, hogy újabb elképzeléseit a *PCF* csapatának egyes tagjai kifejezett rosszallással fogadják, és már eddig is több esetben gúnyos megjegyzésekkel illették a Back-Byting-sorozatot. Mr. Staffish ezért úgy döntött, a *PCF* meghatározott összegért továbbra is megjelentetheti A meztelen igazságot, a világ legviccesebb PC-s képregényének, a Back-Bytingnak a *PCF* általi kiadási jogait azonban ezennel visszavonja.

Mr. Staffish döntése lehetővé teszi, hogy a Back-Byting milliónyi rajongója, akik kizárólag a képregény miatt vásárolták a magazint, a sorozat eddigi legjobb darabjait a továbbiakban is láthassák.

A döntés visszavonásig érvényes.

The best of Back-Byting írta Rod Staffish



Hír-telen hírek

- A BBI részvényekkel folytatott tőzsdei manipulációk teljesen felbolygatták az értékpapír-piacot.
- Modellünk nem szívesen válna meg a bal felső saroktól.
- A modellünk által tartott tábla UV-fényben átlátszóvá válik.
- Egy szatirikus hátsóoldal-tulajdonos vállalkozás pusztító vírust rejtett el egy kaliforniai székhelyű online médiavállalkozásnak szánt küldeményében.
- Egy kaliforniai székhelyű online médiavállalkozás pusztító vírus áldozata lett.
- Az UV-fényes hír tényleg igaz.

PC Format A sokoldalú PC magazin

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
PC FORMAT KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Tel.: (1) 457 1123
Fax: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu

Főszerkesztő: Somogyi Absa
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Tördelőszerkesztő: Papp Levente
Tördelő: Sebeszta Péter
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Orbán Róbert
Kreatív munkatárs: Szűcs Imre
PR kapcsolatok: Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Csáki Zoltán, Szedenik Enikő, Kovács Adrián, Jakab Zsolt, Vass András

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: Chris James
Játékszerkesztő: David Perrett
Vezető művészeti szerkesztő: Rob Crossland
Művészeti szerkesztő helyettes: Kai Wood
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotó: Pete Canning, Katharine Lane-Sims, Gavin Roberts, Amanda Thomas
Munkatársak: James Bradbury, Andy Butcher, Steve Collins, Ian Harris, Karl Hodge, Gary Marshall, Alex May, Stephen McNuggets, Chris Mitchell, Colin Mitchell, Rich Pelley, Mark Ramshaw, Ed Ricketts, Jason Slater, Derek Smith, Luis Villazon, Jason Weston, Mike Williams, Dave Woods

Kiadó: PC FORMAT KIADÓI Kft.

Előfizetés:
1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: (1) 467 6720

OTP bankkártyával: (1) 266 0000
Interticket Kft. 1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: (1) 387 8219, (1) 387 8614
Tel./Fax: (1) 387 8249

Nyomdai munkák:
Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó.

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:
http:/www.futurenet.co.uk

Future Publishing